渡辺明夫アートワークス
Watanabe Akio Art Works

BGは、ハート
(ずっといっしょのパッケのパロディです。)

ヨーコ (わかりずらいけど…)

まいがみゆーき

こむぎ

フエ

ずっといっしょのせいふく

カマ

Watanabe Akio **Art Works**

Contents

私の初画集を手にとっていただき、ありがとうございます。
この本には、私の10年間が詰まっています。

普通にアニメーターをしていたへたっぴな私が画集だなんて、
昔からは想像できない奇跡です。
本当にうれしいことです。

しかし、本当に上手いアニメーターは画集なんて出さないし、
たまたま私の描くキャラクターに興味を持ってくれた方がいた
だけなのもわかります。でも、今は素直にうれしいです!!
だって画集を出せるのはほんのひと握りの人ですし、
今これだけの絵を集められたのは、とても光栄なことです。

この本を作るにあたり、お世話になり、ご迷惑をおかけしてき
たメーカー様、プロダクション様、出版社様、そして編集様の
方々の力により、ほぼ収集不可能だと思われていたセル画や素
材の95%くらいを収めることができました。

本当にありがとうございました。

そして私の絵に興味をもってくださった方々、
心からありがとうございます。

渡辺明夫

Mission:01
ずっといっしょ

Comment by Watanabe Akio

色が薄く見えるのは、ポップでハイコントラストな効果を狙っているからです。ジャケットなので、目元や前髪の線を増やしています。背景は、わかりやすく“ラブ”なイメージ。

Comment by Watanabe Akio

本編作業が終わってしばらく経ってから描いたイラストなので、キャラクターを描くのにも多少自信が出てきて、シンプルにいきました。全体的にも上手くまとまったかな。美樹ちゃんが上手く描けたと思います。お気に入りです。

Comment by Watanabe Akio

雑誌の版権なんですが、ギャルゲーっぽくなく、カッコイイ感じが出せないかなと狙ってみました。お気に入りの1枚です。影なしでやはりハイコントラストなカンジ。チャレンジャブルというか、この頃はおもいっきりがいいですねえ。今は勇気がないです。

雑誌掲載

Comment by Watanabe Akio
これも今見るとおもいきっています。今は怖くてできないですね。

Comment by Watanabe Akio

『ずっしょ』で初めて描いた版権です。キャラが固まる前だったので少し変です。まだ手探りで描いています。服の描き方とかはこの頃やっていたアニメの影響が出ています。智香ちゃんにバンソーコー貼り忘れてる……(T_T)

Comment by Watanabe Akio

BL影とハイライトだけで構成していますね。確かテレカ用に描いたもので、小さく使われることを想定して描いています。マーカーっぽい仕上がりを狙っています。テーマは天使。林檎ちゃんはお気に入り。美樹ちゃんのお友達です。

ピンナップ

Comment by Watanabe Akio

雑誌のピンナップです。すごく時間がなかったので、あまり深く考えないで配置しました。真ん中の桜子さんのパジャマは上手く描けたなと思っています。

Comment by Watanabe Akio

キャラの指定があって、1枚の中に6人入れなきゃいけなかったので大変でした。しかも時間がなかったので、智香ちゃんの指が6本あります……(T_T)

Comment by Watanabe Akio

修学旅行の1シーンを全キャラ入れて描いてくださいという指定の上に、トレカの9枚のパズルカードだったので、切れ目が顔に被らないようにしなければならなくて大変でした。しかも、キャラのいないカードもダメなんです。よくやりました。

ずっといっしょ CD-ROM COLLECTION

Comment by Watanabe Akio

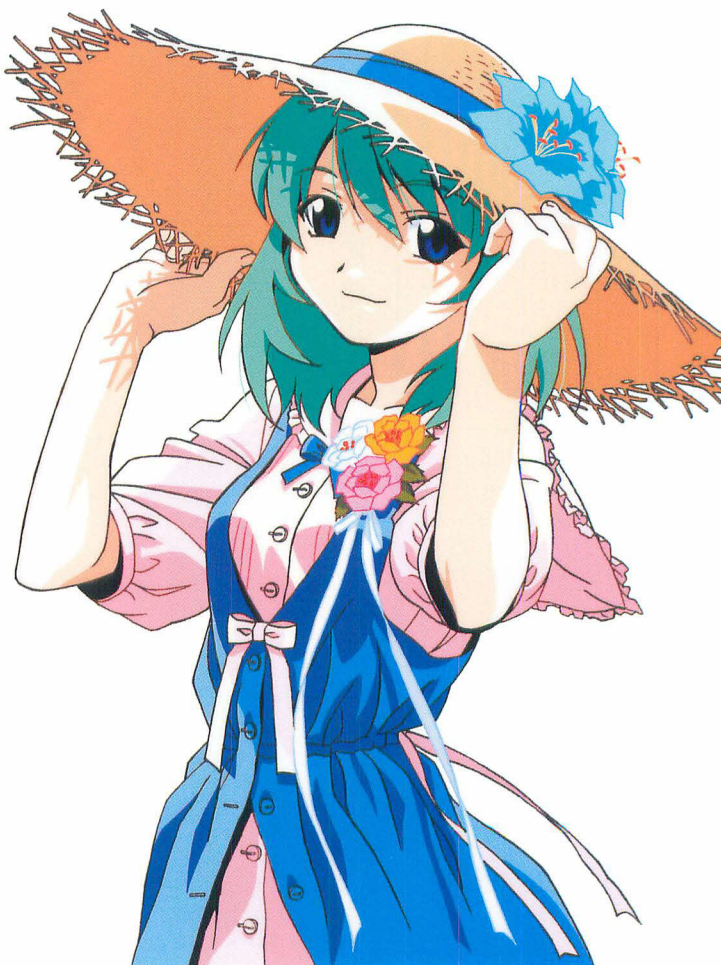
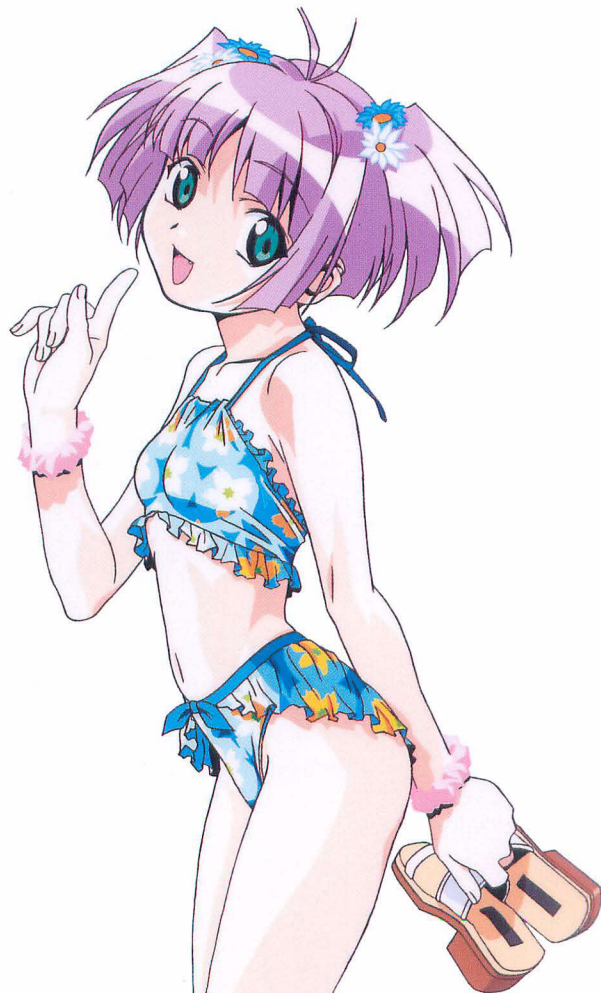
このシリーズは、ゲーム会社のプロデューサーから細かくシチュエーションを指定されていたので、悩まずに描けました。

どきどき桜子さん 付録マウスパッド

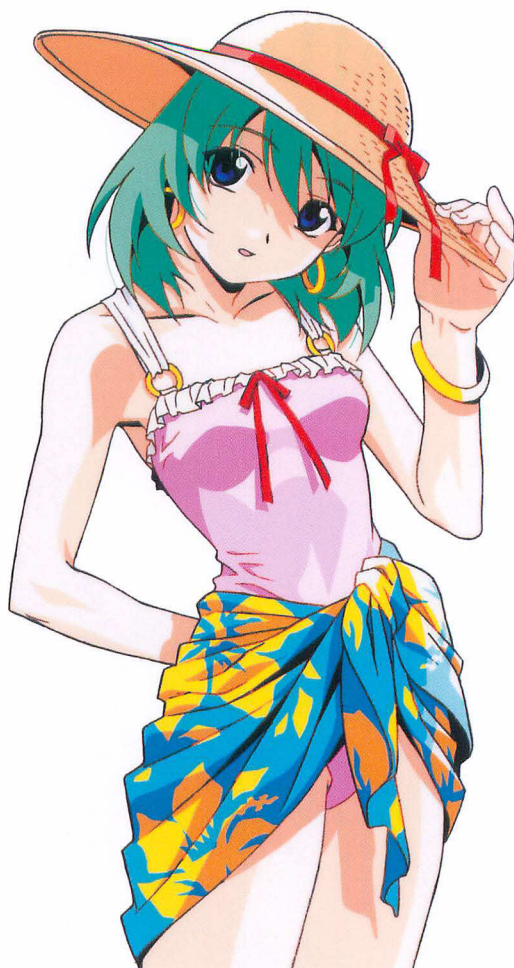
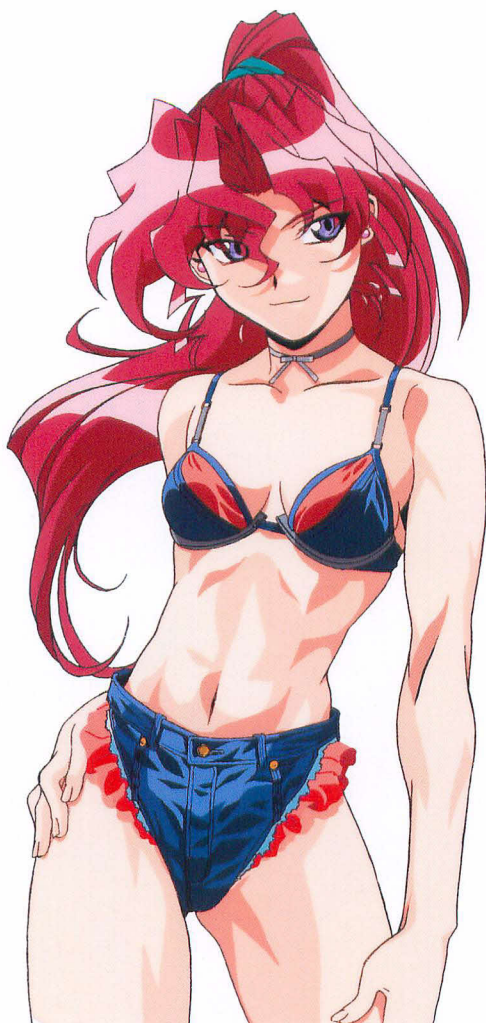
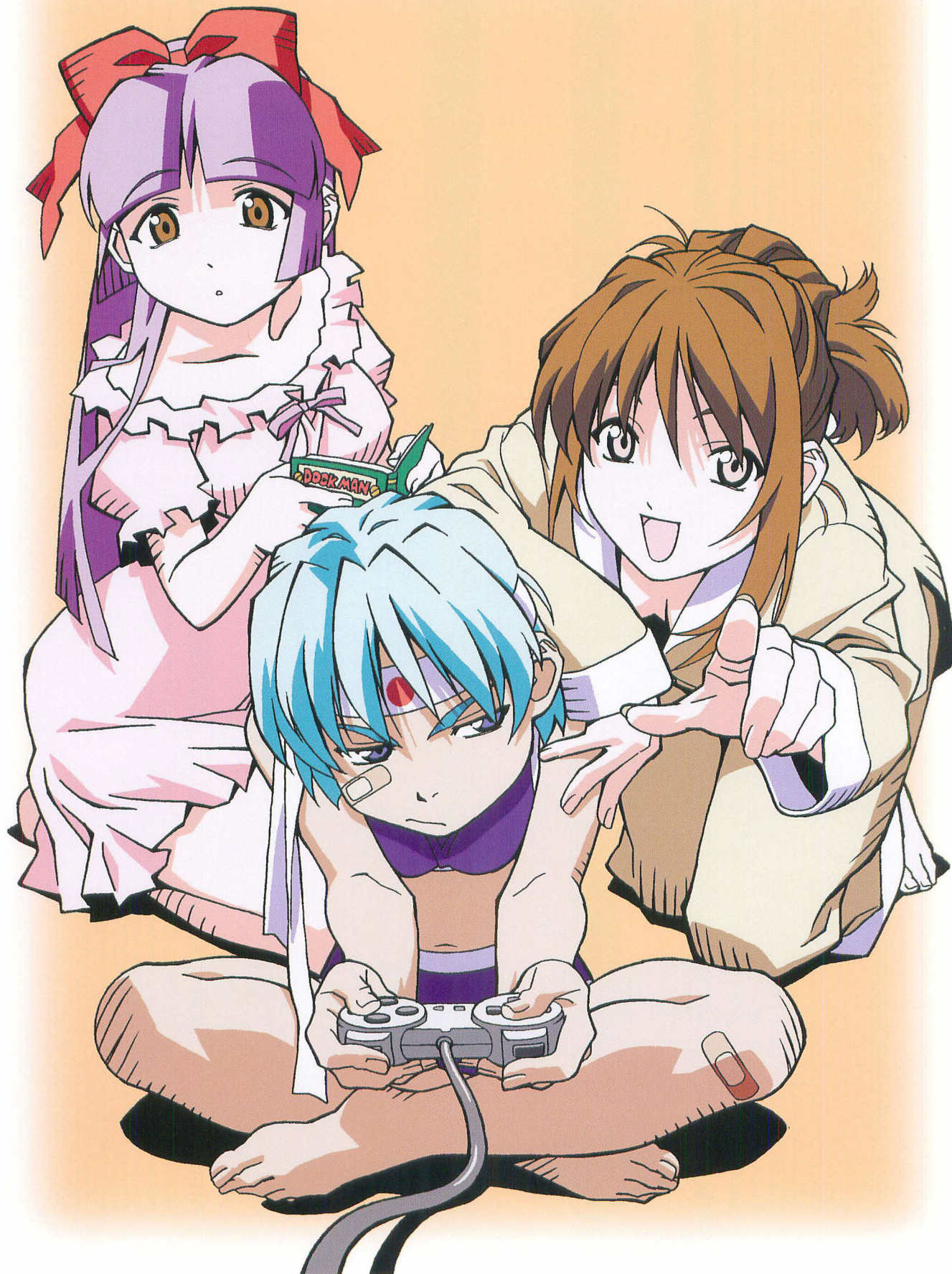
Comment by Watanabe Akio

色の塗りをパッケージに合わせています。
3人ともかわいく描けました。

Comment by Watanabe Akio

トレカのSPカードですね。少しオシャレをさせて、それぞれ胸に花をつけています。

Comment by Watanabe Akio

トレカの水着カードです。本編には出てきませんが、それぞれのキャライメージで水着を着せました。いくつかは水着の資料を提供してもらって描きました。

With
Me Everytime...

ずっといっしょの物語 PREVIEW VERSION

Comment by Watanabe Akio
同人誌の表紙です。どれも楽しく描けました。

POTETCHI

MUU.S MERCHANDISING

会いに、来たよ

ずっといっしょの物語 2000

2000.8.15

2000.8.3

2000.8.10

撮影メモ No.
年 月 日

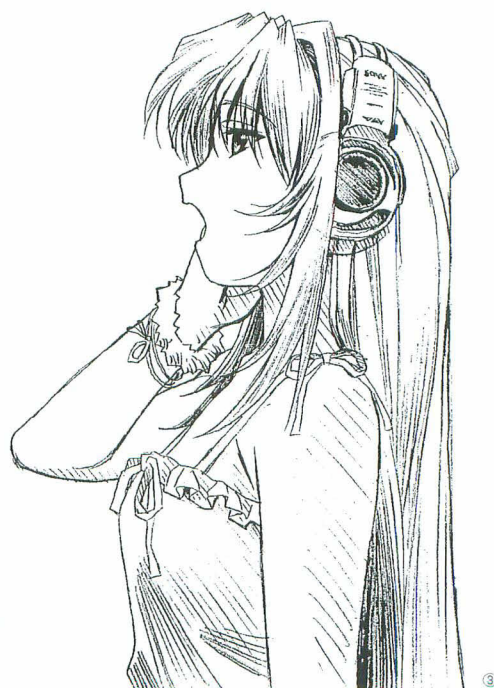
PRESENTED BY
MUU.S MERCHANDISING

ずっといっしょボーカルコレクションVol.1
すきとおるうたごえ

VOCAL COLLECTION
With Me Every Time...

①

②

③

Comment by Watanabe Akio

①ゲームパッケージのパロディです。
②和代の顔がイイっしょ(笑)
③盤面用のイラストなので、カジュアルな格好で収録しているようすの絵です。
ラフに使うという話だったので、線画で仕上げています。

①

②

③

Comment by Watanabe Akio

①こちらもゲームパッケージのパロディです。見比べると面白いかも……？
②林檎ちゃんのネコミミはキャチいです(笑)。桑原の歌っている顔もイイですね。
③両手でマイクを持って自信なさげな感じの美樹ちゃん。

①

②

③

Comment by Watanabe Akio
①これはパロディじゃないですね。『ル○ン』っぽい感じでしょうか？(笑)
②オモテ面を受けたイラストですね。音符に顔がついてるのがいいかなと思います。
③盤面ではすごくカットされたと思いますが、実際はこれだけ描いています。

Mission:02

それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ

番組宣伝ポスター（メカイラスト：鉄羅紀明）

Comment by Watanabe Akio

番宣用のイラストです。洋子が提げているマスコットはいろんなところでよく描いているのですが、ツチノコです。

Comment by Watanabe Akio

洋子のスポーティさを表現してみました。

Mission:1
ジャケットイラスト

Comment by Watanabe Akio
監督さんがデコキャラ（というかデコを光らせるの）が好きなので、こうなりました(笑)

Comment by Watanabe Akio
かわいく描けました。きっとこの娘はお尻が大きい安産タイプです。白を基調にまとめています。

Mission:4
ジャケットイラスト

Comment by Watanabe Akio
元気なイメージを狙っています。
当時一番好きなキャラでした（だからバンソーコーがっ!?）

Comment by Watanabe Akio

TAの中の操縦席のイメージです。
洋子だけカメラに気づいていると
ころがポイントです。

Mission:5
ジャケットイラスト

Comment by Watanabe Akio

これも大好きな1枚です。意味もなくまどかがお盆を持っていたり、洋子のインナーとか。

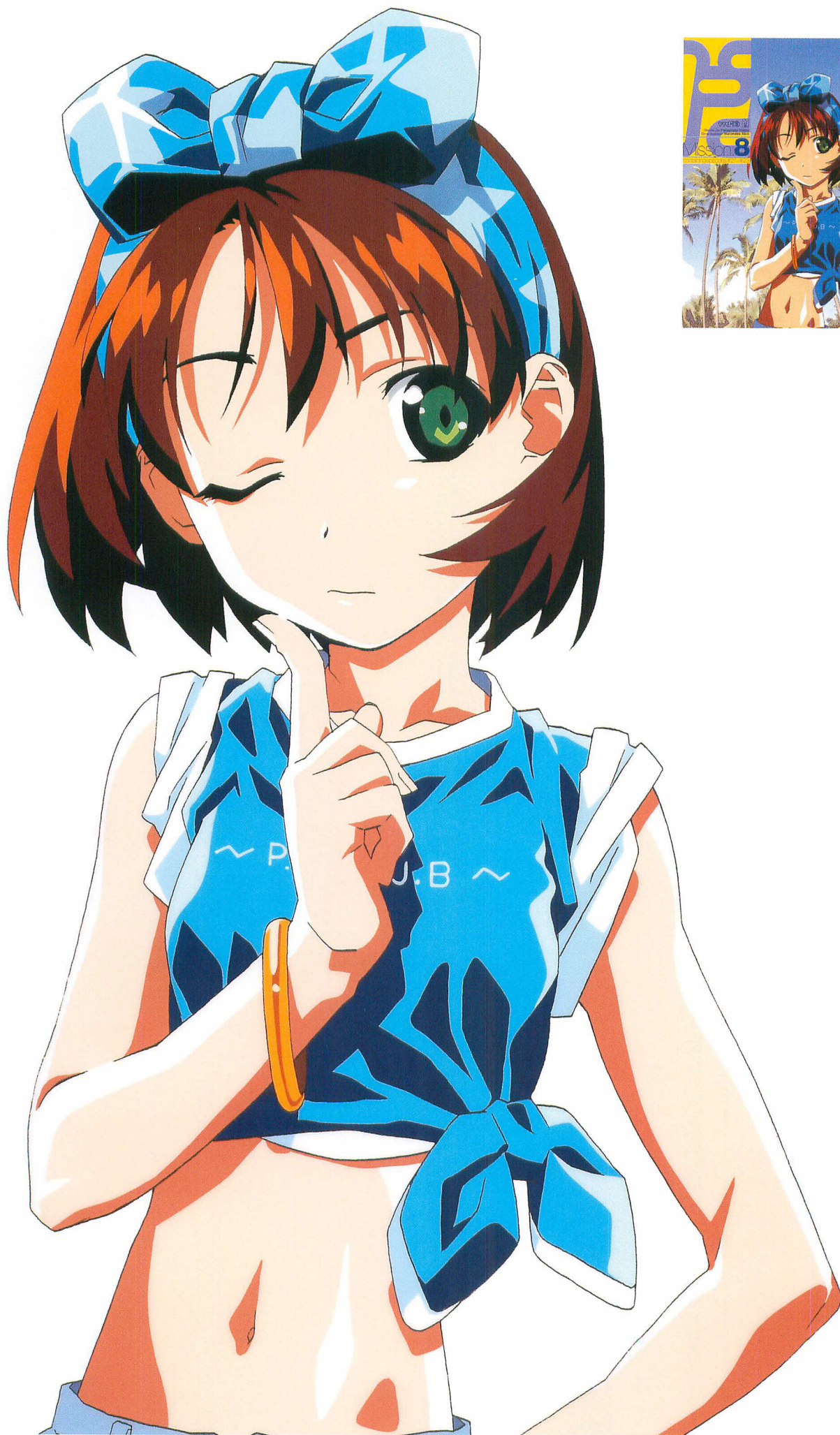
Comment by Watanabe Akio

夏っぽさに加えて、濡れた髪とか、色気を演出してみました。スイカをかじっている綾乃がカワイイですね。本編でもそういうシーンがあります。

Mission:7
ジャケットイラスト

Comment by Watanabe Akio

仲良しなイメージです。本編でケンカ
したエピソードを受けて描いています。

それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ

Comment by Watanabe Akio

敵方のレッドスナッパーズを出したい！　でも、洋子も……ということで2枚にわかれました。

Comment by Watanabe Akio

最終巻ということで、洋子ひとりという構成は決まっていました。最後はテーマになぞらえて宇宙空間を出してみました。影を溶け込ませているのは、僕としては珍しいですが、カッコイイかな……。

Mission:9
ジャケットイラスト

Mission:9
LD初回版BOXジャケットイラスト

Comment by Watanabe Akio

好きな1枚ですね。メカも描いています。
楽しんで描けました。

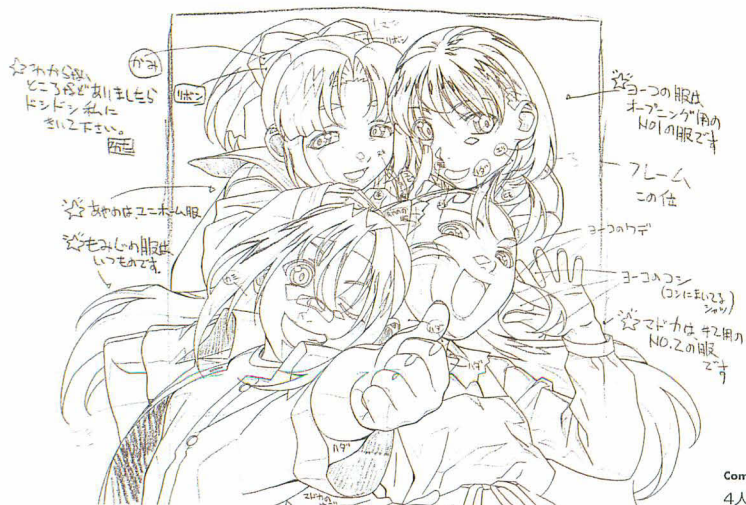
CDジャケットイラスト

Comment by Watanabe Akio
CDシングル用なので縦長のレイアウトにしてあります。

Comment by Watanabe Akio

雑誌の描き下ろしです。肩についてるバーコードはタトゥシールです。どうでしょ……？

雑誌掲載（アニメディア）

サントラCD Action-1
ジャケットイラスト

Comment by Watanabe Akio

4人がぎゅっと集まったイメージです。

Comment by Watanabe Akio

綾乃のスカートの押さえ方がポイントです。
こんな女の子のしぐさが好きです。

DVD-BOXジャケットイラスト

Comment by Watanabe Akio
ごく最近に描いたものなので客観的に見られないですね。
僕が色も塗っています！

アニメイトポスター

Comment by Watanabe Akio
放映の終了後に使われたイラストですが、
実際は初期に描いたものです。

Comment by Watanabe Akio

本編ではボーイッシュな格好ばかりなので、一度くらいは女の子らしくと描いてみたレア絵です。

雑誌掲載（アニメージュ）

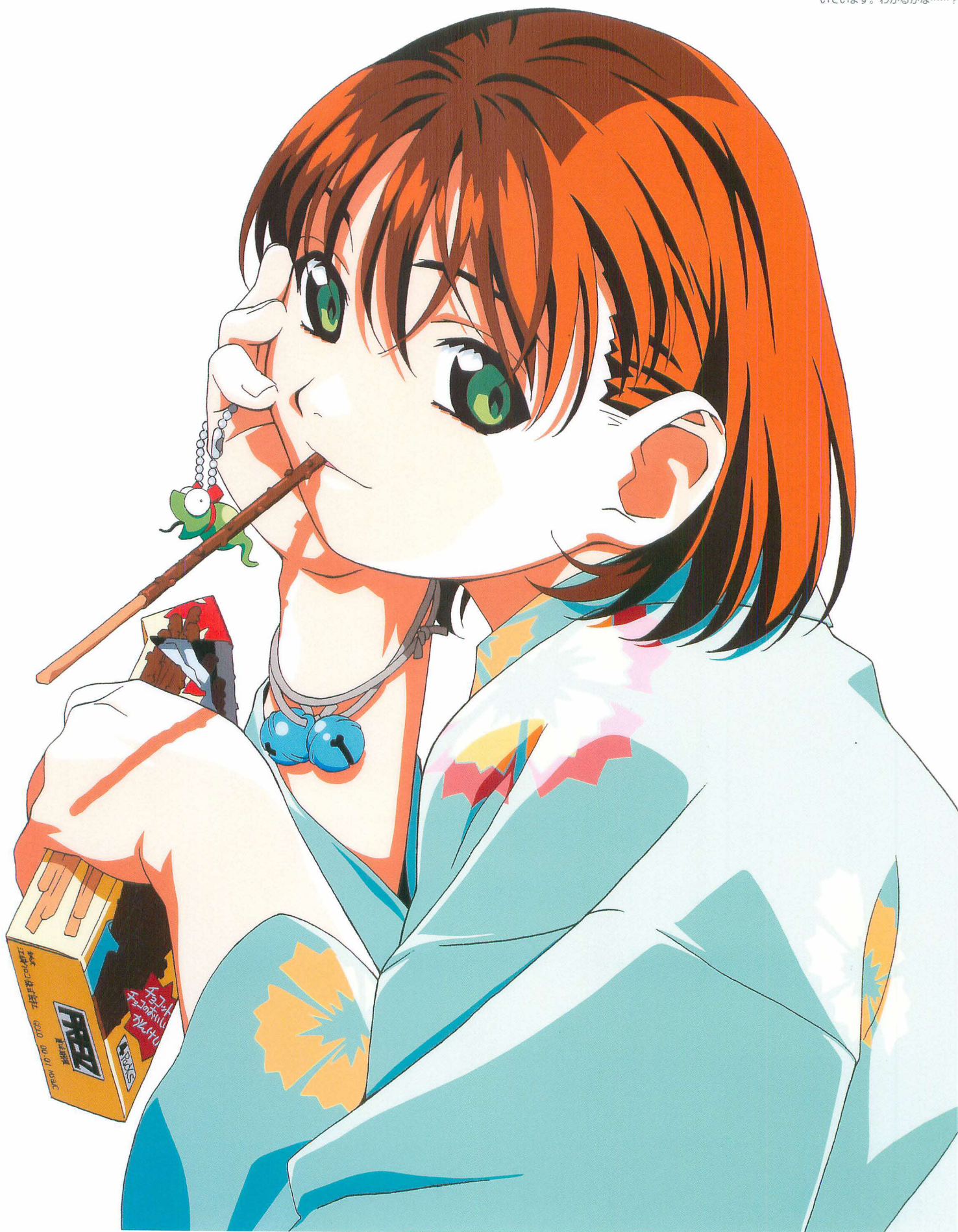
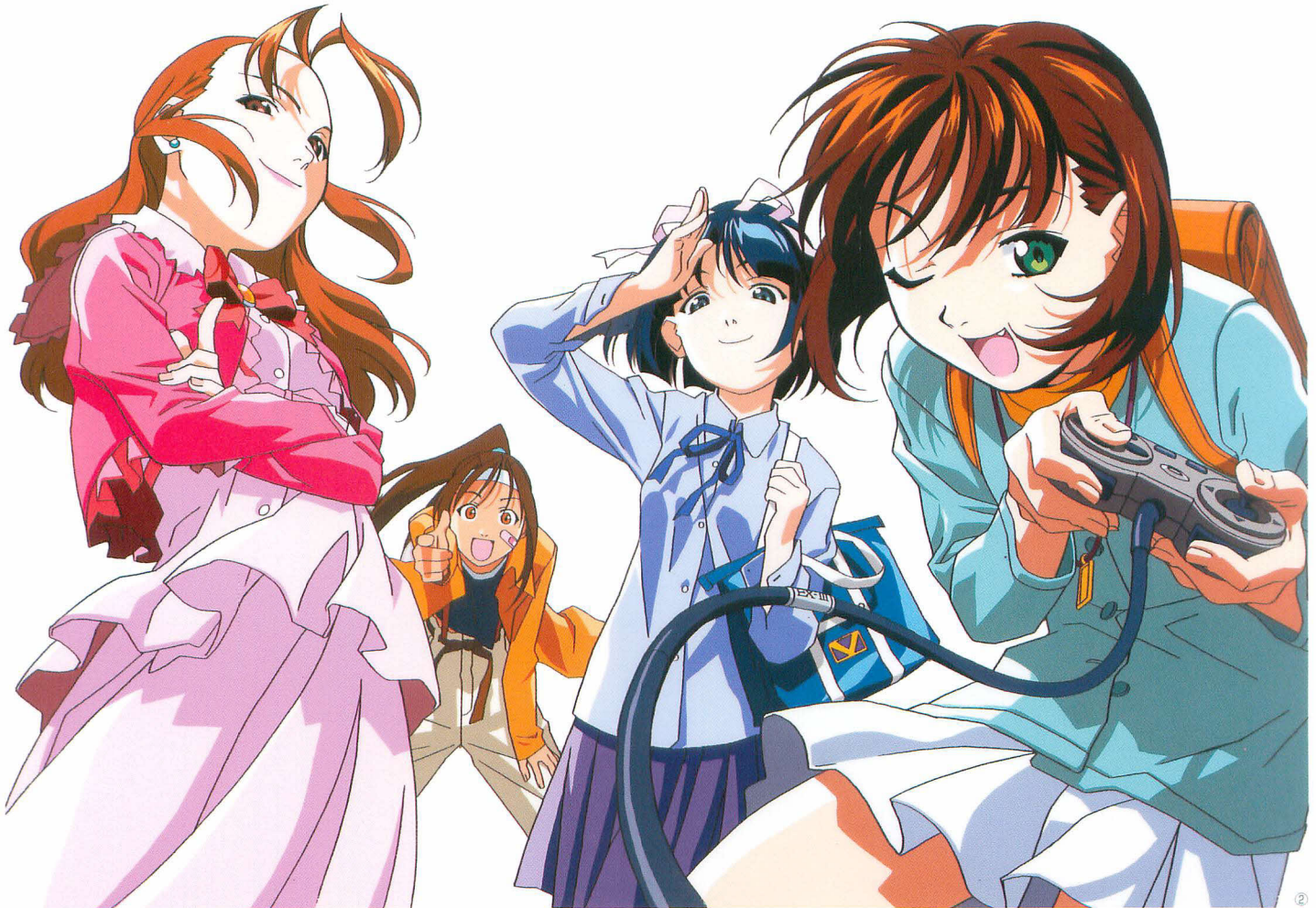
Comment by Watanabe Akio

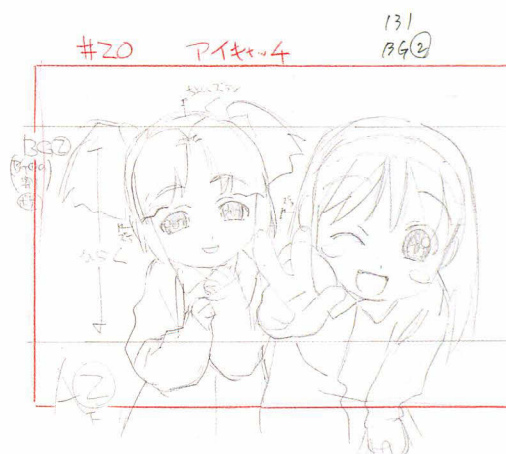
洋子のピースサインの形は、
こだわりがあったり……。

雑誌掲載（AX）

Comment by Watanabe Akio
夏発売の号に合わせて、浴衣姿の洋子をオーダーされたので。小物にそれなりにこだわって描いています。わかるかな……？

①

②

Comment by Watanabe Akio

①これも割と初期のイラストですね。ポスターと同じ頃です。まだキャラ表もありませんでしたので、コスチュームや色も実は仮です。
②お気に入りの1枚。ゲームパッドの方向キーがジョイスティックになっているところがマニアック!?

Comment by Watanabe Akio
アイキャッチは、基本的には僕にまかせてもらっていました。
幼稚園時代の仲良しのふたりです。ジャケットにも使っています。

Mission:03

Lの季節 ～A piece of memories～

01

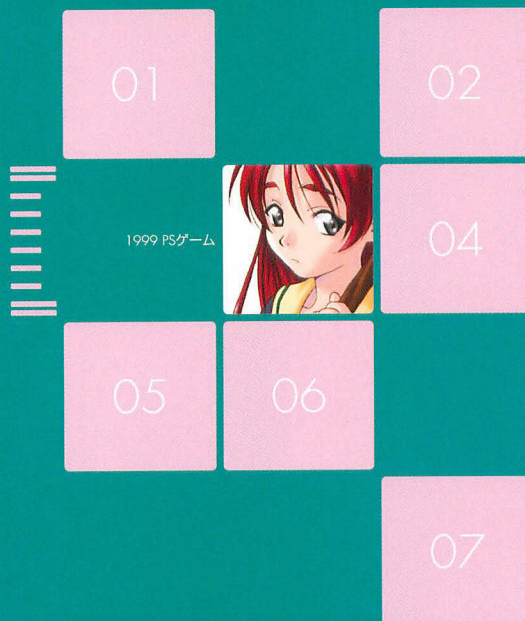
02

1999 PSゲーム

04

05

06

07

現実界ポスター

Comment by Watanabe Akio

このゲームはキャラが多いんですが、メインキャラ4人＆4人で構成し、イラスト調を意識して彩色してもらっています。シリアスな内容に即した表現を心がけました。

幻想界ポスター

初回版パッケージイラスト

Comment by Watanabe Akio

ライカを持たせていますね。世界の違うふたりを並べて、キャラを前面に押し出してみました。

Comment by Watanabe Akio

このゲームの本当の意味でのキーとなるヒロインとペンダントをモチーフにした絵です。

通常版パッケージイラスト

Comment by Watanabe Akio

それぞれ集合イラストです。どうしても幻想界のほうが入れたいキャラクターが多くて増えてしまいましたね。あと華がありますよね(笑)

メッセサンオー特典テレカ

①

②

Comment by Watanabe Akio

①テレカ用のイラストです。ブーツを履いているところです。わくわく……。

②やはりテレカですが、意味深な構図にしています。

ソフマップ特典テレカ

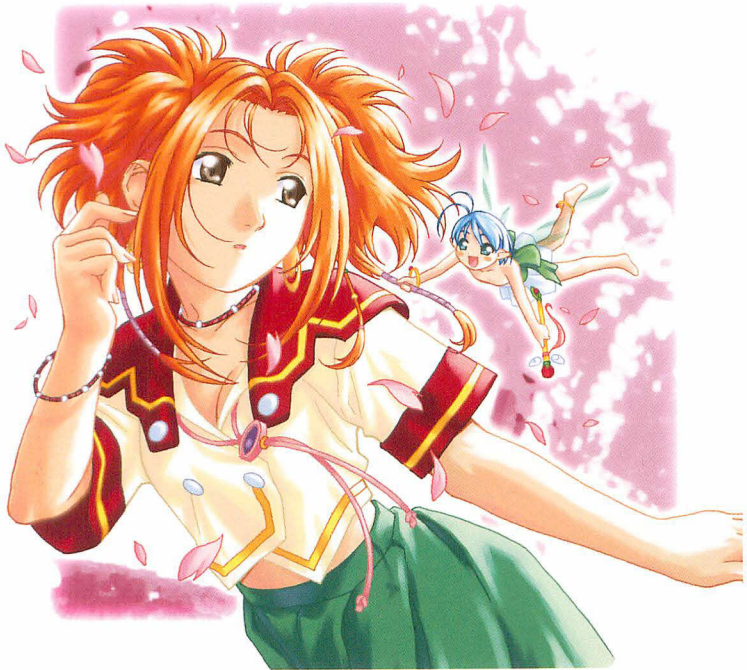
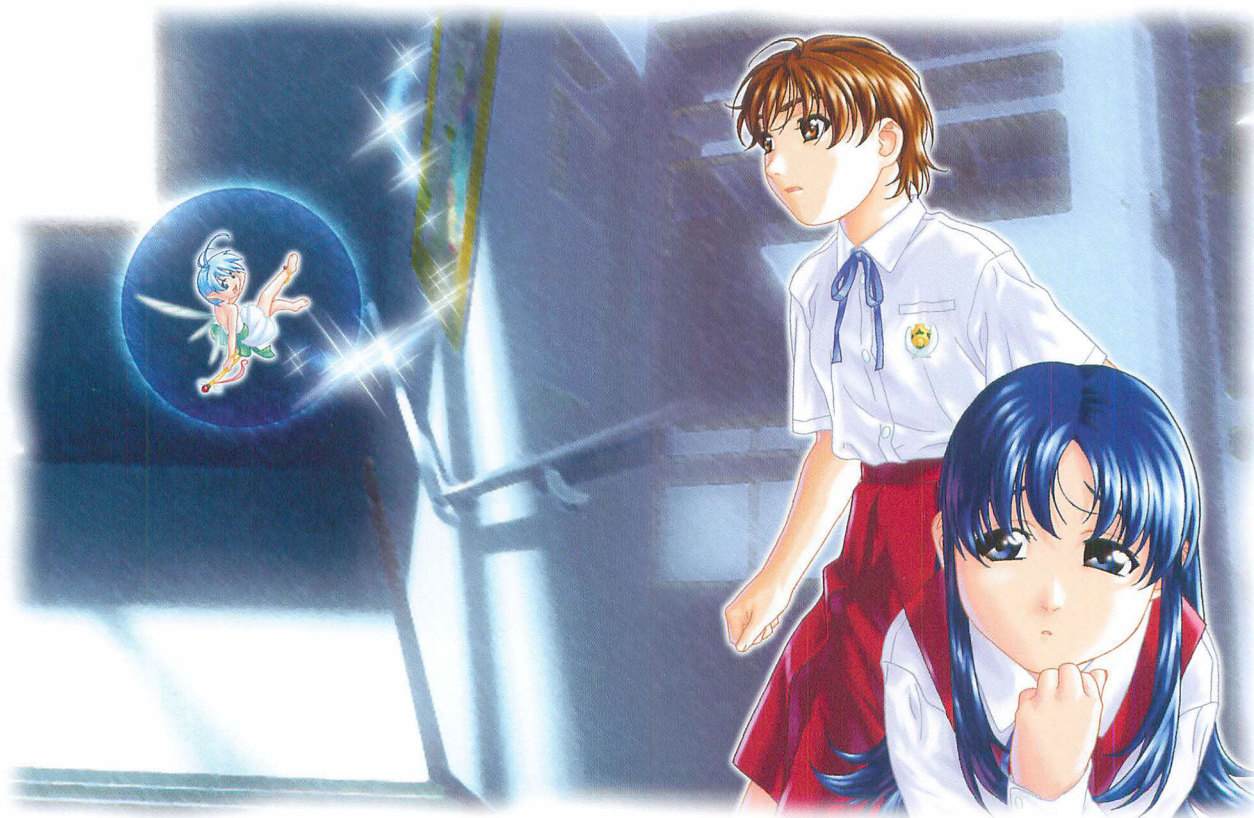
Comment by Watanabe Akio
ヒロインたちを境目にして世界が広がっているイメージです。

Comment by Watanabe Akio
現実界と幻想界から4人ずつ。リリスの本当の姿を描いています。

Comment by Watanabe Akio
初回限定版の特典カードです。

①

②

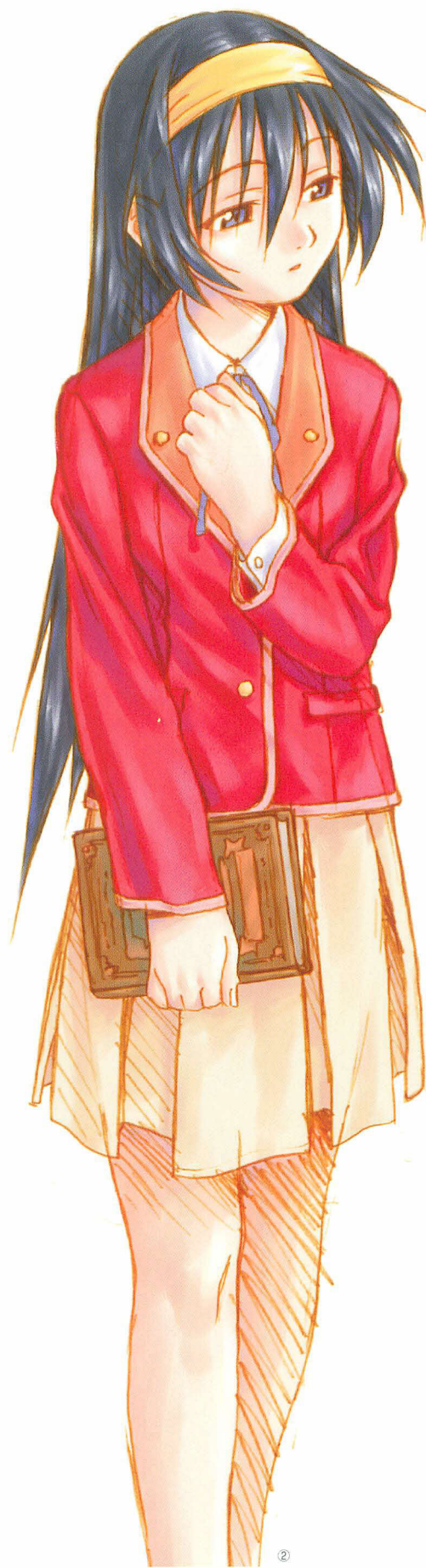
③

Comment by Watanabe Akio

①あどけない表情がポイントです。僕のベストキャラクターかも!?
②現実界側のヒロインです。地味ですが、そういうコンセプトです……。
③ゲーム誌用に描いたものです。誌面では見開きで使われたと思います。

Comment by Watanabe Akio

①時間かけないでサラッと描いてと言われた記憶があります。
朝の登校時のイメージです。
②流水音に対してネガティブなイメージを意識しています。
プレイしたらわかるんですが、対となるキャラです。

①

②

パンフレット

小説カバーイラスト

Comment by Watanabe Akio

優希ちゃんプリティーすぎ！

小説ピンナップイラスト

Comment by Watanabe Akio

内容がシリアスなので、それを受けた絵になっています。

攻略本カバーイラスト

Comment by Watanabe Akio

人気キャラクターを描いてほしいと言われたので、やっぱり優希ちゃんです。
この子は人気ありましたねえ。

音楽CDジャケットイラスト

①

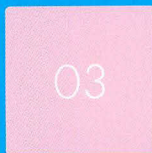
Comment by Watanabe Akio

①CDサイズの正方形にみんな収まるように
がんばってみました。
②カラートーンっぽく仕上げてみました。
手抜きじゃないですよ(笑)

雑誌掲載（電撃G'sマガジン）
②

Comment by Watanabe Akio

この子はムササビの女の子で、『Lの季節』と『MissingBlue』の両タイトルに唯一出演しているキャラクターで手芸が大好き！
この絵は尻尾でスカートがめくれ上がっているのがポイント。

Mission:04
MissingBlue
01
02
03
2001 PS2ゲーム
05
06
07

Comment by Watanabe Akio
記憶では最初に描いた絵です。

特典ポスター

Comment by Watanabe Akio
最終的にはCGで効果が入る前提で、大きめに描いています。

販促イラスト

パッケージイラスト

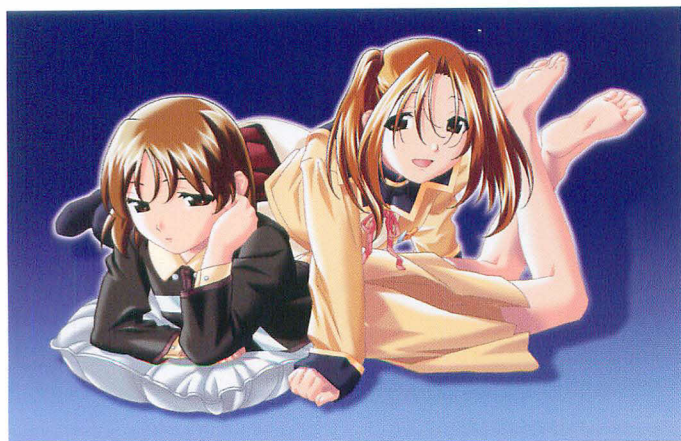
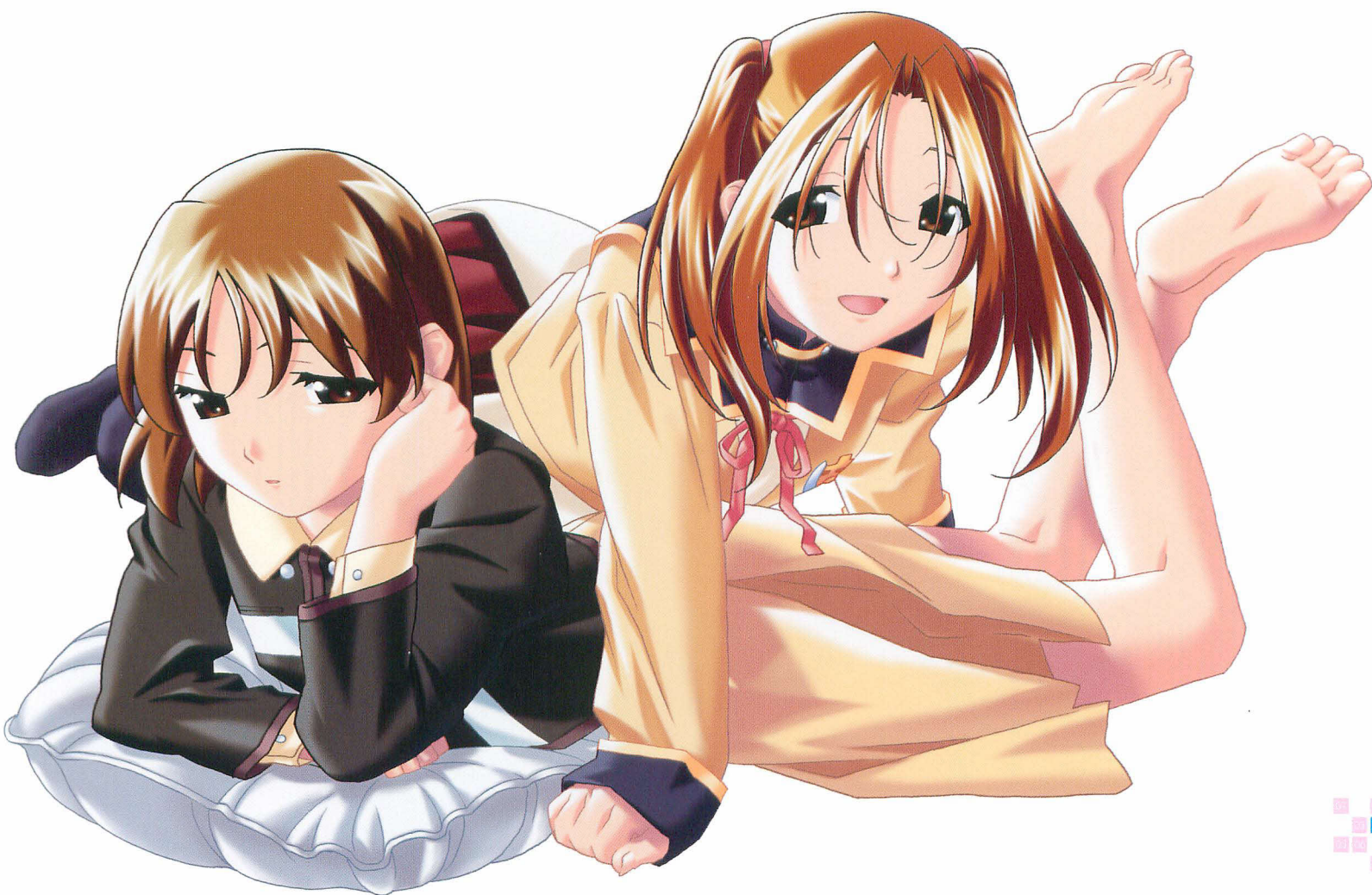
Comment by Watanabe Akio
2種類あったパッケージのうちのひとつです。

リニューアルパッケージイラスト

Comment by Watanabe Akio
廉価版のパッケージイラストです。間が何年もあいたので、かわいくなりすぎました。スミマセン……。
ゲーム本編ではおとなしいイメージだったので、今は明るく表現したかったんです。

ソフマップ特典テレカ

Comment by Watanabe Akio

これはかなり好きな絵ですねえ。スパッツがポイントです。萌えませんか？

Comment by Watanabe Akio
こういう女の子が絡んでいるシチュエーションが好きです。

Comment by Watanabe Akio

のぞいているクマさんがいいでしょ(笑)

ファンブックカバーイラスト

Comment by Watanabe Akio

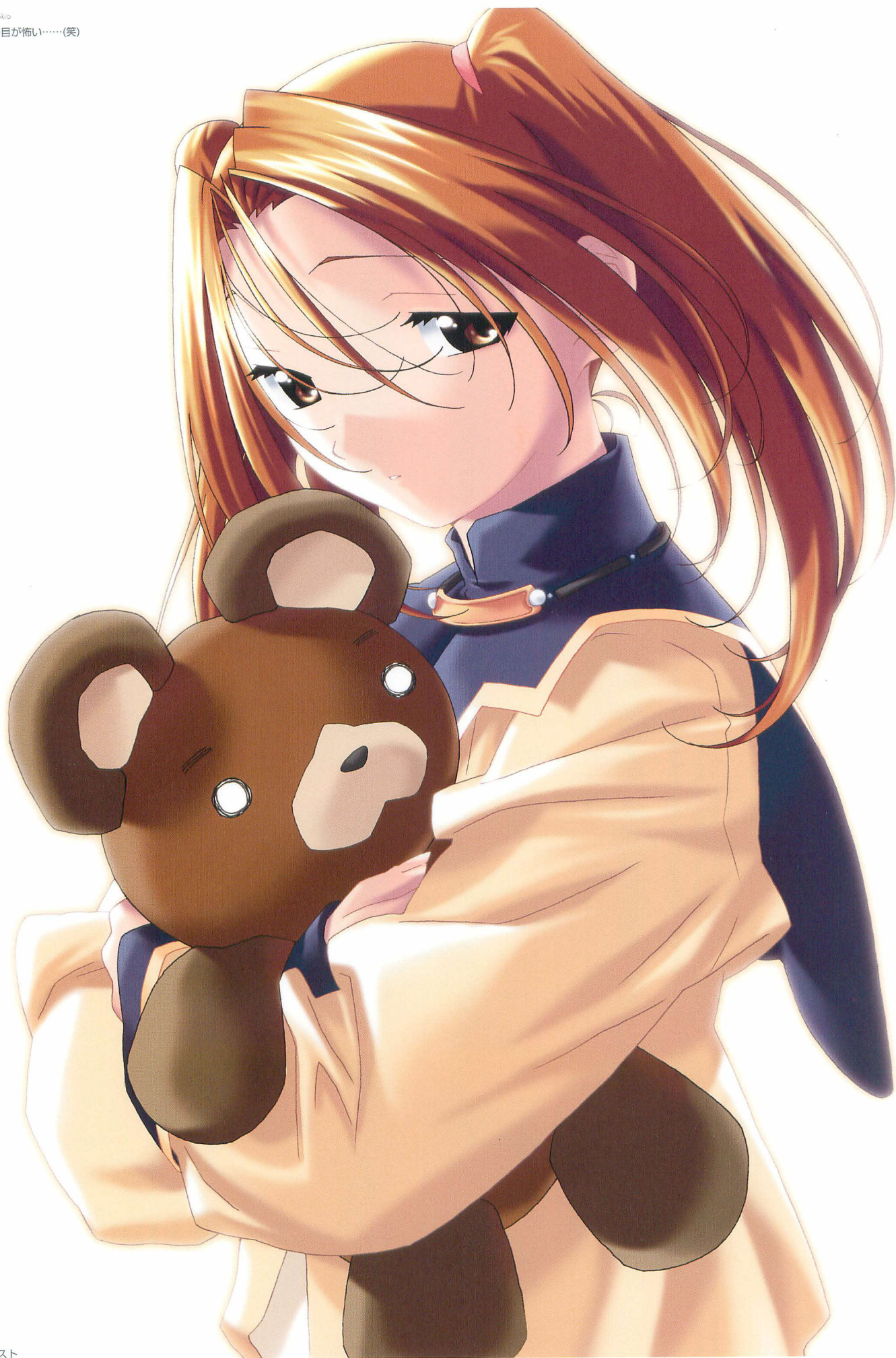
巫女さんは好きですか？

ファンブックピンナップ

MissingBlue

Comment by Watanabe Akio
超サブキャラが表紙を飾ったレア絵です。
しかも創刊号でした！　わは～！

Comment by Watanabe Akio
クマのぬいぐるみの目が怖い……(笑)

攻略本カバーイラスト

小説カバーイラスト

Comment by Watanabe Akio

上手く雰囲気が出せたのでお気に入りです。塗りの表現を少し僕好みに変えてもらっています。

Mission:05

The SoulTaker ～魂狩～

01 02

03 04

06 2001 TVアニメ

07

DVD1巻初回限定版ジャケットイラスト
①

②
ジャケット裏

Comment by Watanabe Akio

①この作品のスタッフみんなが好きだったアメコミ作品を意識しています。
作品自体全編そのテイストです。
②今見ると黒の影が効いていて『ずっといっしょ』と表現が似ていますね。

VHS1巻ジャケットイラスト
①

Comment by Watanabe Akio

①○コちゃんみたいで好きです(笑)
②ヒーローモノなので、まずはヒーローの勇ましい感じを表現してみました。

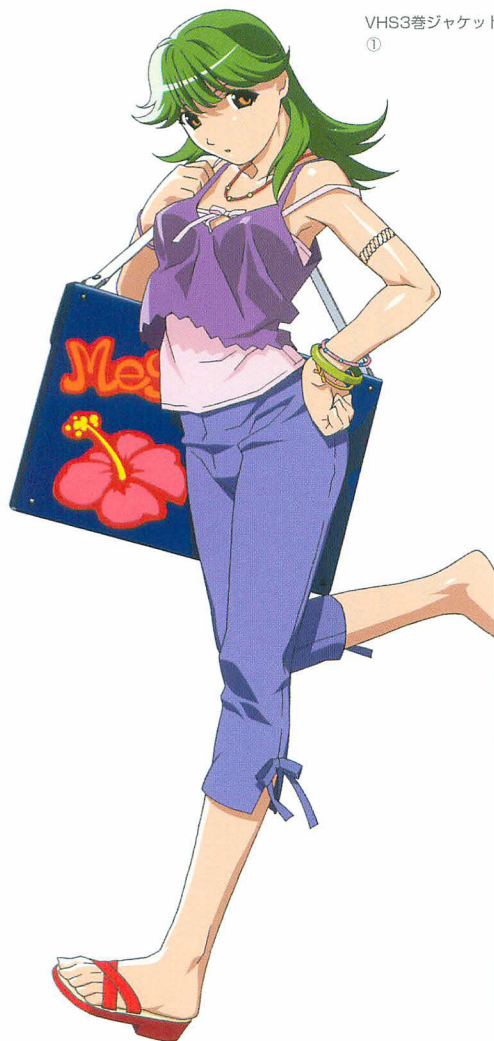
②
DVD1巻ジャケットイラスト
BG：羽山賢二

Comment by Watanabe Akio

①2巻のパッケージなのでVサインしています。シローと小麦のデコボココンビです。
②男子校のバッグをランドセルみたいに背負っているところが女子高生っぽいでしょ。

DVD2巻ジャケットイラスト
①

②
VHS2巻ジャケットイラスト

VHS3巻ジャケットイラスト
①

Comment by Watanabe Akio

①とてもラフなコスチュームをさせていますね。
アクセサリーとか当時流行っていたものをつけています。
……たぶん。
②アダルトっぽさとかセクシーさを狙ってみました。

②
DVD3巻ジャケットイラスト
BG：羽山賢二

VHS4巻ジャケットイラスト
①

Comment by Watanabe Akio

①しまパンですけど、ピンクと白のストライプですよ！　お姉キャラなのにロリっぽい♥
②白衣といい、メガネといい、イイ感じ。こういうタツノコさんっぽいキャラ大好きです！

②
DVD4巻ジャケットイラスト
BG：羽山賢二

DVD5巻ジャケットイラスト
①

②
VHS5巻ジャケットイラスト

Comment by Watanabe Akio
①最終巻ですね。それを意識した絵です。主人公の
京介が半分テイカー化しています。
②琉奈の姿格好は監督の指定通りに描いています。

DVD-BOXジャケットイラスト

Comment by Watanabe Akio

廉価版BOXジャケットです。やはり放映から時間が経っていますが、あまり絵は変わってないように見えますね。

雑誌掲載（電撃アニメーションマガジン）

Comment by Watanabe Akio
サブヒロイン3人娘。
小さいほうはボツバージョンです。
色がかぶっているので……。

The SoulTaker ～魂狩～

雑誌掲載（電撃アニメーションマガジン）

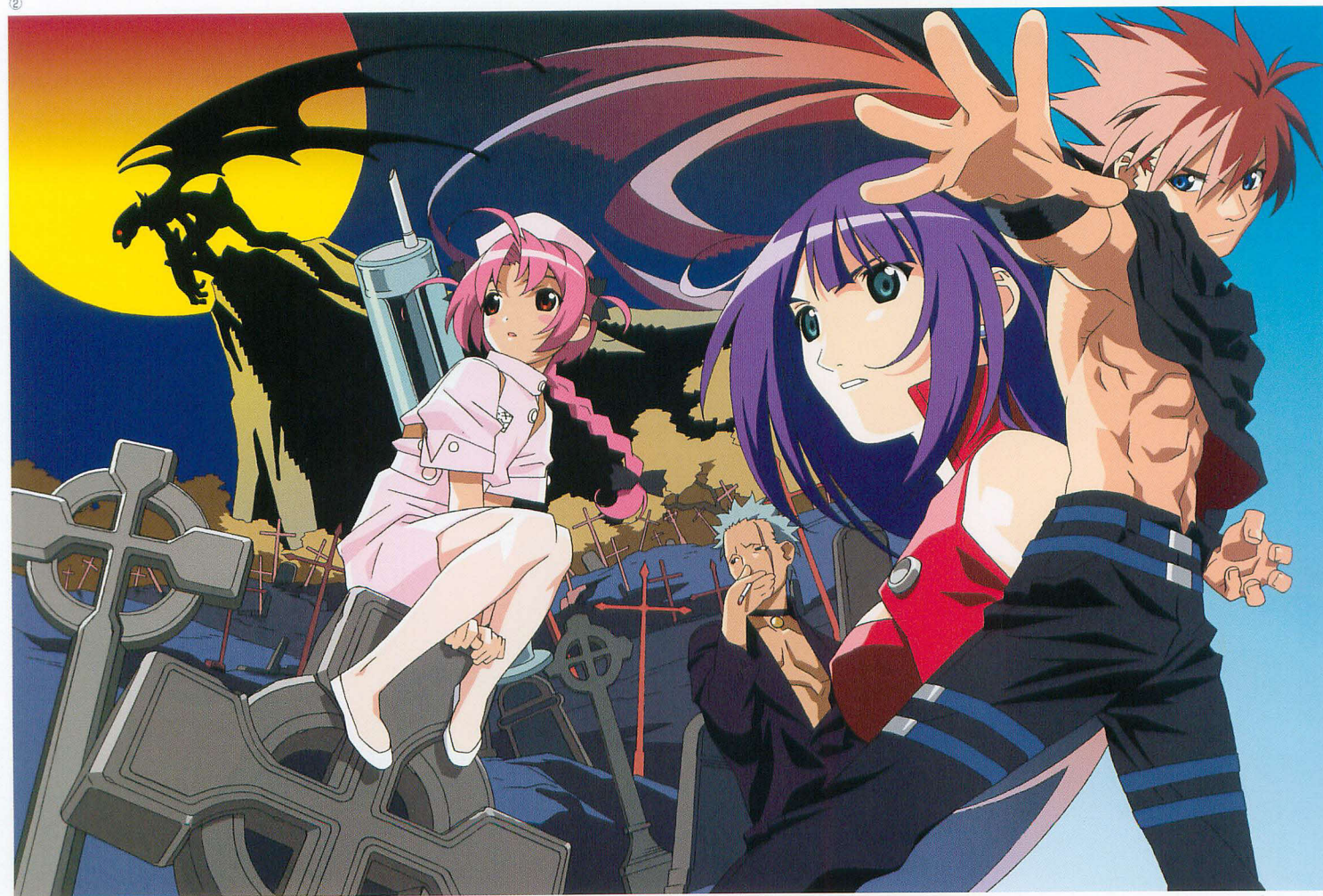
Comment by Watanabe Akio
切り絵っぽい感じで。
このとき僕のなかで「小麦ちゃん売り込み強化期間中！」だったので、キャラクターを大きくアピールして描いています。

雑誌掲載（電撃アニメーションマガジン）

Comment by Watanabe Akio

①学校生活を意識してみました。ヒロインはジャムパンをくわえているものなんです！ ……たぶん。
②初版権のため、いろいろと違うところがありますね(笑)

①

②

Comment by Watanabe Akio

①よく見るとはみぱん。ここがポイント。
②これもお約束♥

①

雑誌掲載（電撃アニメーションマガジン）　②

Comment by Watanabe Akio

①本編でも出てきたメイド服。この服はオリジナルです。
②この絵のポイントは小指をくわえているところです。
小麦のスタイルもよくわかる1枚ですね！

①

②

雑誌掲載（電撃アニメーションマガジン）

Comment by Watanabe Akio

①ダークなイメージです。背景が黒だったので影を赤くしてみました。
②小麦にしては珍しい表情ですね。なにかを祈ってるような心配しているような感じ……。

①

②

雑誌掲載（電撃アニメーションマガジン）

Comment by Watanabe Akio

①オヤジ3人衆。こういう指定がきて、がんばって構成してみました。
②姉弟に見えない姉弟。ハードボイルドな感じ。

①

②

雑誌掲載（電撃アニメーションマガジン）

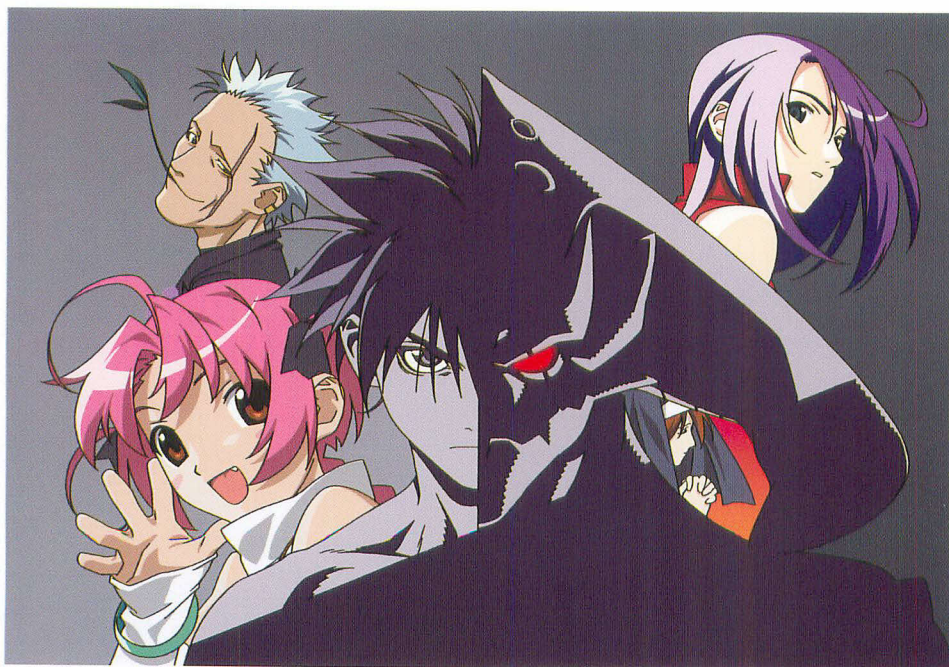
雑誌掲載（AX）

Comment by Watanabe Akio
表紙を飾った最初で最後の1枚です。
なにげにムギまるバッチをつけていますね。

Comment by Watanabe Akio
京介君に贈るとびっきり大きなチョコレート♥

雑誌掲載（AX）
①

雑誌掲載（メガミマガジン）
②

雑誌掲載（AX）
③

Comment by Watanabe Akio

①見開きのイラストですね。小麦のかかとが浮いているのがこだわりなんですが。テイカーを白と黒のコントラストに切りわけて、カッコよく仕上げてみました。
②元気よくヤッホー！な感じ。
③これもかなり初期の頃の版権です。まだテイカーのデザインが固まっていない頃ですね。

雑誌掲載（メガミマガジン）

Comment by Watanabe Akio
周りに飛んでいる包帯とか、血が入っているっぽい注射器はなんなんでしょうねえ。
雑誌の趣旨に合わせたつもりです(笑)

Comment by Watanabe Akio
小説のカバーです。実際はふたつに切りわけて使用されています。
背景はテイカーと琉奈のシルエットです。

The SoulTaker ～魂狩～

①

②

ラズベリー付録ポストカード

Comment by Watanabe Akio

①クリスマスイラストということで、にぎやかな感じとオリジナルサンタ服。

②大好きな1枚です。文字は毛筆で書いたのではなくて、それっぽいようにフチ取って描いています。着物の柄もウサギ柄の和紙を探してきて貼り込みました。

Mission: 06

ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて

01

02

03

04

05

2002 OVA

07

Comment by Watanabe Akio
のぞきこむポン吉がいいネェ。

キーアート(チラシ)

①

② キーアート（ポスター）

③

Comment by Watanabe Akio

①お互い決めポーズです。
②小麦の初版権です。こよりちゃんのデザインが微妙に違っています。
③基本設定です。ムギまるの表情がまだ固いです(笑)

DVD KARTE.1 ジャケットイラスト

①

②

DVD KARTE.2 ジャケットイラスト

DVD KARTE.2.5 ジャケットイラスト

③

Comment by Watanabe Akio

①華のあるパッケージを目指しました。やはりなぜか注射器には赤い液体が!?
②1巻と対になるイラストです。こよりちゃんにムネの大きさで主役を取られたと思い込んだ小麦がわ〜ん……。
③ふたりと2匹が我も我もとシャシャリ出ている感じです。
④ニューコスチュームは、監督の米たにヨシトモさんと僕はガッツポーズだったのですが、ちまたの評判はイマイチだったみたいで……(泣)
⑤背景に使われました。変身前の姿です。

④ ⑤

DVD KARTE.3 ジャケットイラスト

①

Comment by Watanabe Akio

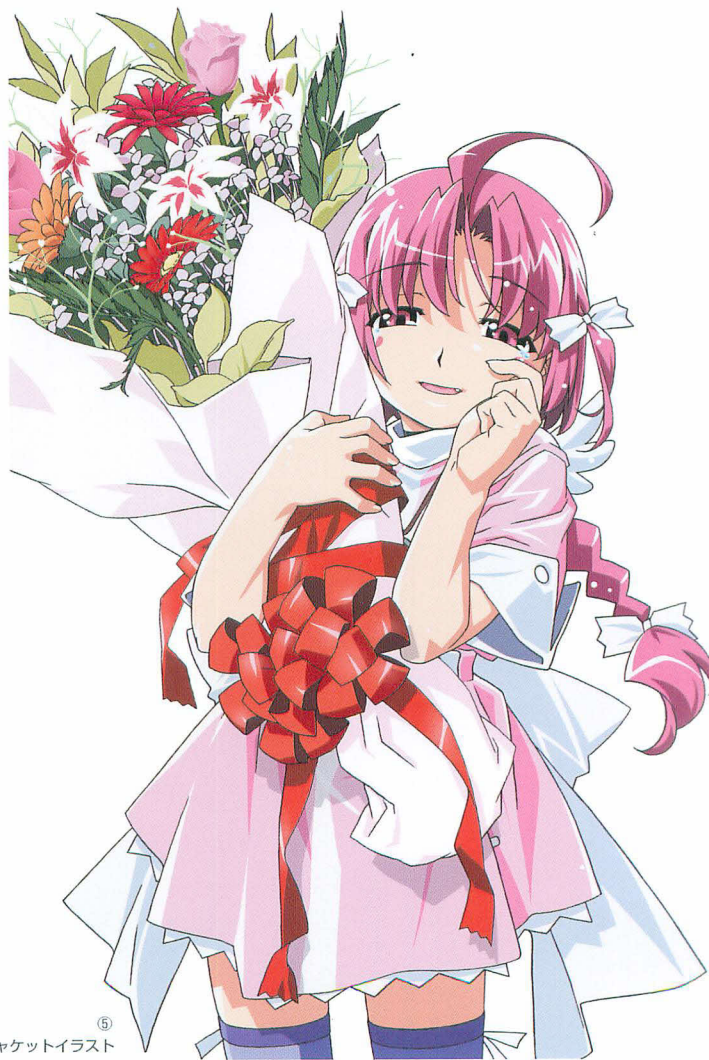
①変身前。
②凛々しいこより。
③新キャラが加わり、にぎやかになりました。
④珍しく仲良くしている絵です。
⑤ラストということで、撮影後に花束をもらって涙ぐんでいます。なにげにいろいろな小物を外した状態です。

② DVD KARTE.4 ジャケットイラスト

③ DVD KARTE.5 ジャケットイラスト

④ DVD Zおペ1 ジャケットイラスト

⑤ DVD Zおペ2 ジャケットイラスト

こむぎちゃん

Comment by Watanabe Akio

マンガのコマ割り風にしてみました。全キャラ総出演です。ムギまるがスカートめくっていますね(笑)。ブレザー姿の下にスク水!?とか遊べて楽しめました。こんなテキトーでいいのか!?　……いいんです！

Comment by Watanabe Akio

ジークレーということで気合いを入れて描きました。塗りはアナログっぽいですが、デジタルです。
テーマは“ねこさん”。そういうことでたい焼きをくわえています。
テイカー時代の絵ですが、すでにムギまるが!?

ジークレー

雑誌掲載（電撃アニマガ）

Comment by Watanabe Akio

当初ラストになる予定だった絵なので、普段は見られないイロっぽい小麦を描きました。
だから珍しく髪を下ろしています。しかもあえてビキニ。でも、よく見るとスク水の跡が!?

雑誌掲載（電撃アニマガ ピンナップ）

Comment by Watanabe Akio
コンサートバトルなイメージです。

雑誌掲載（ラズベリー）

Comment by Watanabe Akio

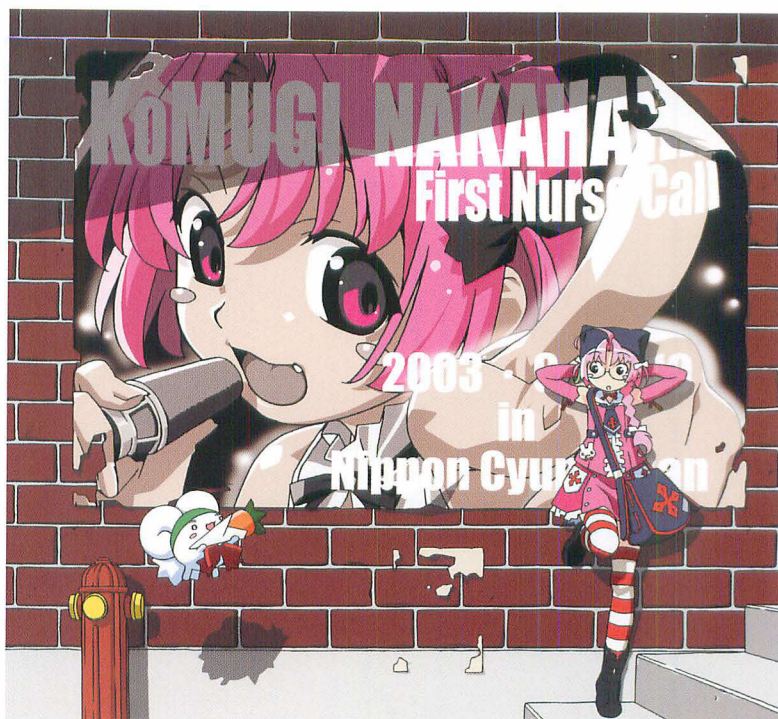
小麦ちゃんのコスプレ衣装オンパレードと
いった感じで、にぎやかで好きです。

Comment by Watanabe Akio
きせかえセットのイメージです。これも大好き♥

雑誌掲載（ラズベリー）

CDジャケットイラスト

Comment by Watanabe Akio

①ライブの後、小麦ちゃんにニンジンのプレゼント。果たしてうれしいものなのか……!?
②さっぱりときれいにまとまりました。ムギまるの耳の形がよくわかるでしょ。くるっと巻いているんですよ！
③小さいステッキはマイクにもなります！……たぶん。
④デザインからやらせていただいています。女子高生っぽさが出たかな？　本当はモデルはタトゥじゃないんですよ。

小麦ちゃん Live in 日本中年館
①

小麦100%しよう！

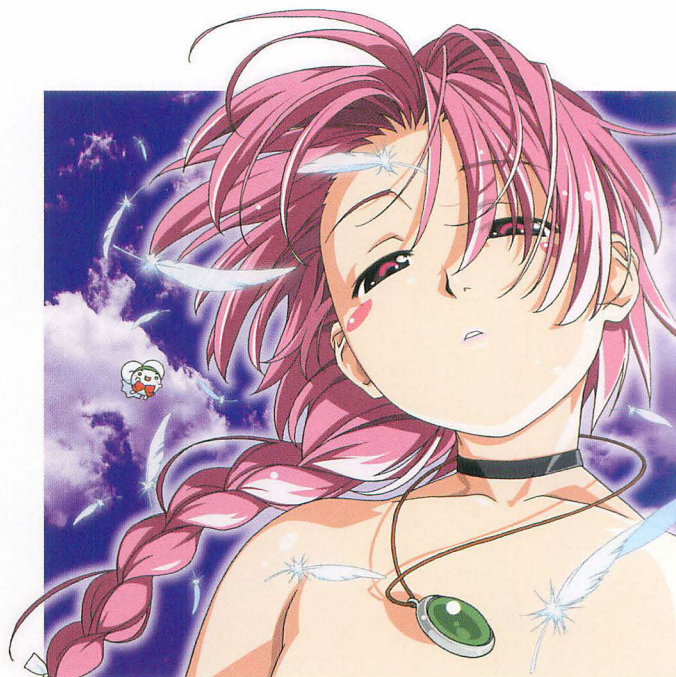
②

③

ザ・うたのヒットぱれーどムギ！

④

小麦200%しよう！

すぷりんぐ・はず・かむっ
①

くちびるイノセンス
③

すぷりんぐ・はず・かむっ（ジャケット裏）
②

④
えんどれすさま〜ばけ〜しょん！

Comment by Watanabe Akio
①シンプルにジャケットっぽく意識して、天使の羽をあしらいました。
②これはジャケット撮影後のフォトというシチュエーションで、あっかんベー。
③アーティスト小麦ってこんな感じかな……？
実際には、わけあって小さいムギまるは削っています。
④小麦ちゃんは、本当にスク水がよく似合いますね♥

CDジャケットイラスト
小麦オン・ザ・ラジオ 四谷死闘篇
①

ファンブック（ROMカルて）ピンナップ
②

Comment by Watanabe Akio

①ムギまるストラップつきケータイでもしもし……。
②相合い傘の相手は誰でしょう？　というかムギまる鼻提灯です(笑)

Windows用ソフト 炎のARASHI!
掲示板大決戦パッケージイラスト

Comment by Watanabe Akio
琉奈がノーパソいたずらしていたら、小麦&こよりが飛び出したー!!というイメージです。

PS2用ソフト　立て看板 ①

初回限定版パッケージイラスト ②

通常版パッケージイラスト ③

ポスター ④

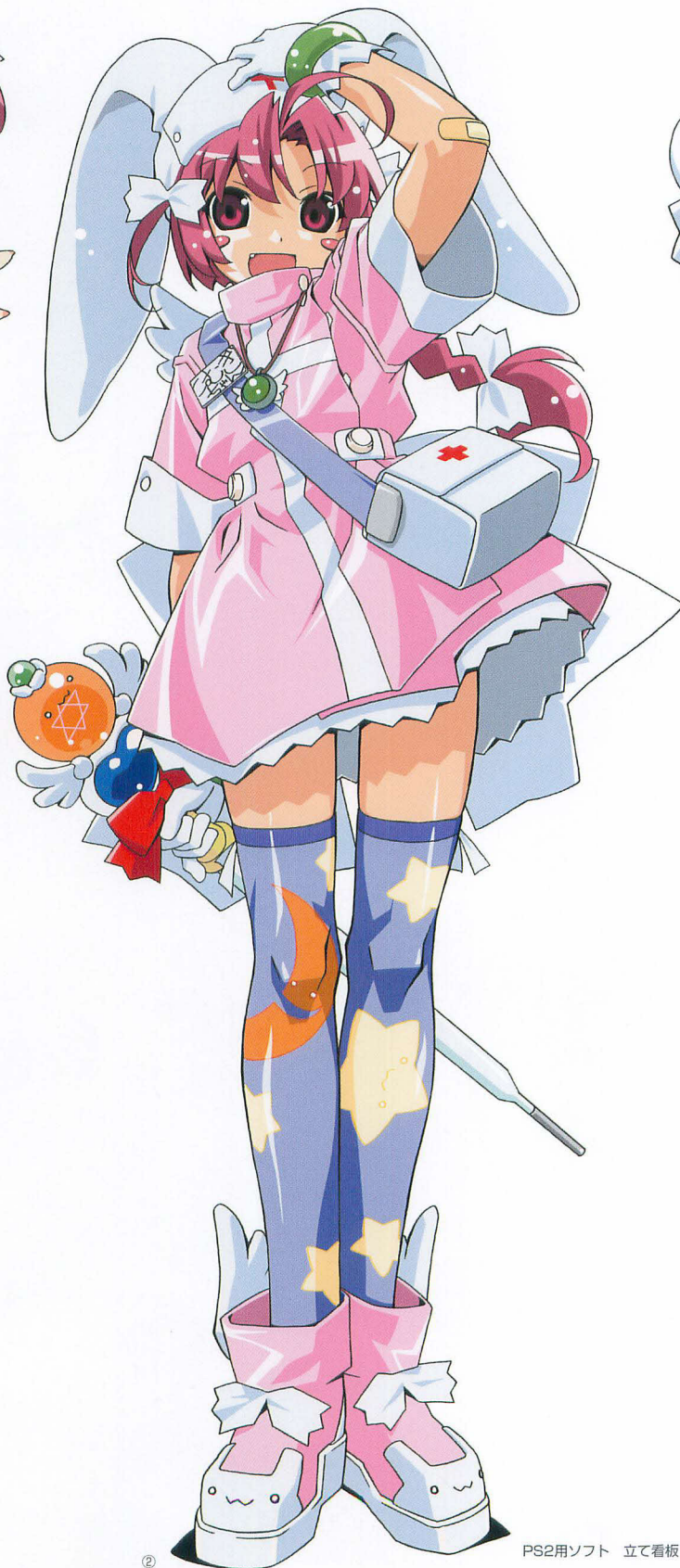
Comment by Watanabe Akio

①お尻が……。こういうギリギリ感好きです。②思いっきり元気！
③やばい。ニンジンまるかじりですよ。④ふたり仲良く決めポーズ。

ビジュアルコレクション　イラスト

①

PS2用ソフト　立て看板

②

Comment by Watanabe Akio

①園児のコスもイケてるかな……？　でも、ランドセル!?　つか、なんでもええんかい。
②ハイポーズ！　小麦ちゃんは立て看板にもいっぱいなりました。

小説カバーイラスト／
新キャラ設定

Comment by Watanabe Akio

①パンツァーファウストなバズーカです。
②小説に出てくる男の子。
③クレープを食べているこよりちゃんがカワイイかも♥
④デザインが気に入っていたので、アニメにも出したかったなあ……。

①

②

③

④

Comment by Watanabe Akio
髪下ろしたところ。たぶん一番えちぃ～かも？

Comment by Watanabe Akio

夢の競演です。

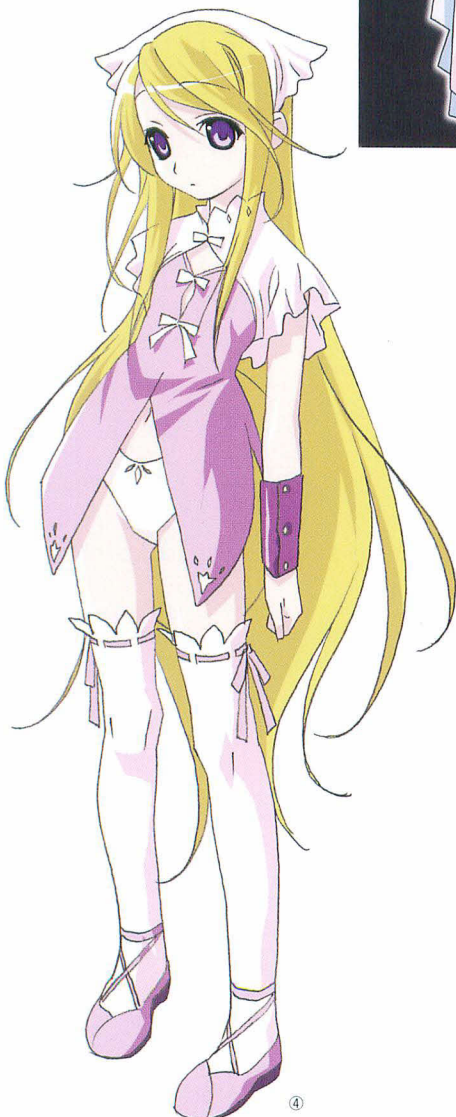
コラボレーションポスター（ぽぽたん）

①

雑誌掲載（電撃アニメーションマガジン）

ごめんにゃさい

②

③

Comment by Watanabe Akio

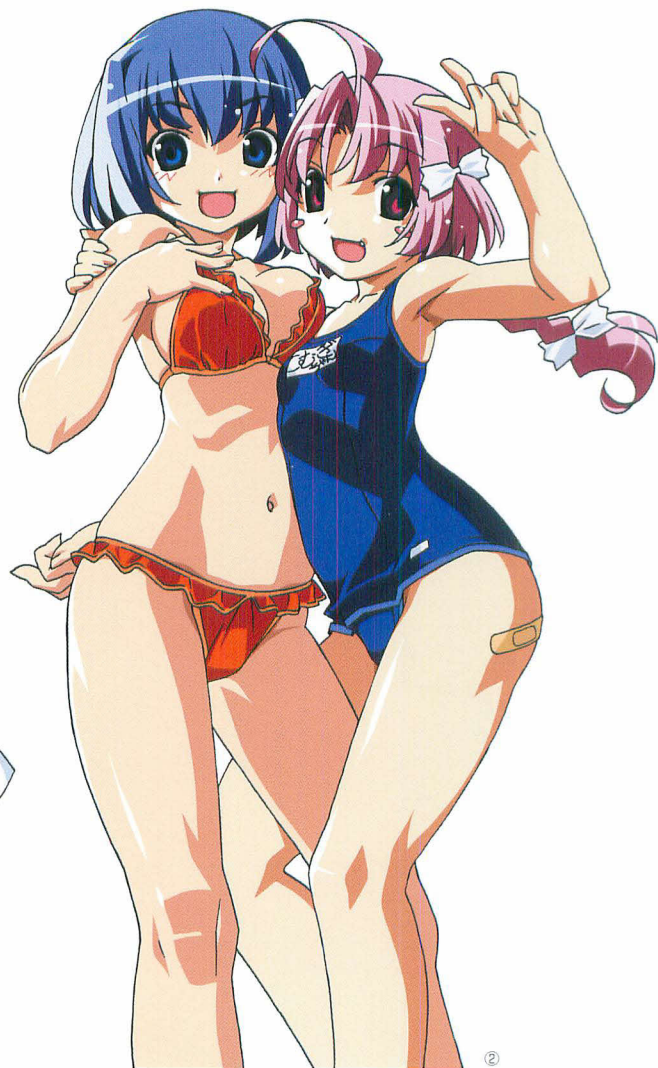
①声が同じ桃井はるこさんということで実現した、ぽよよん♥ろっくさんのみいたんとのコラボイラストです！　レイアウトは私が担当させていただいています。よく絵が似ていると言われていましたので、とてもうれしい1枚です。
②お詫びイラスト。ニンジンクッションがオシャレでしょ。
③どこから出てきたムギまる！

ファンブック（小麦ちゃん大全）
イラスト

①

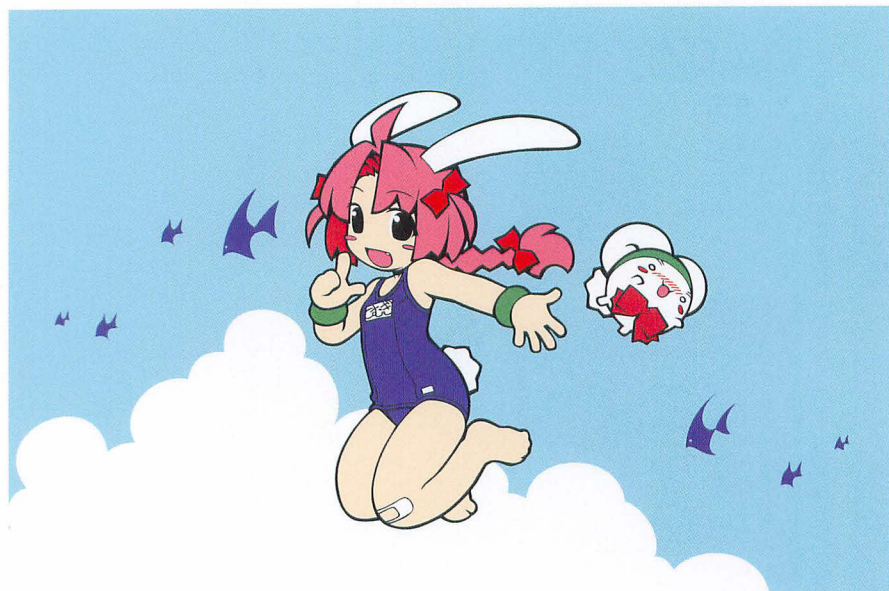
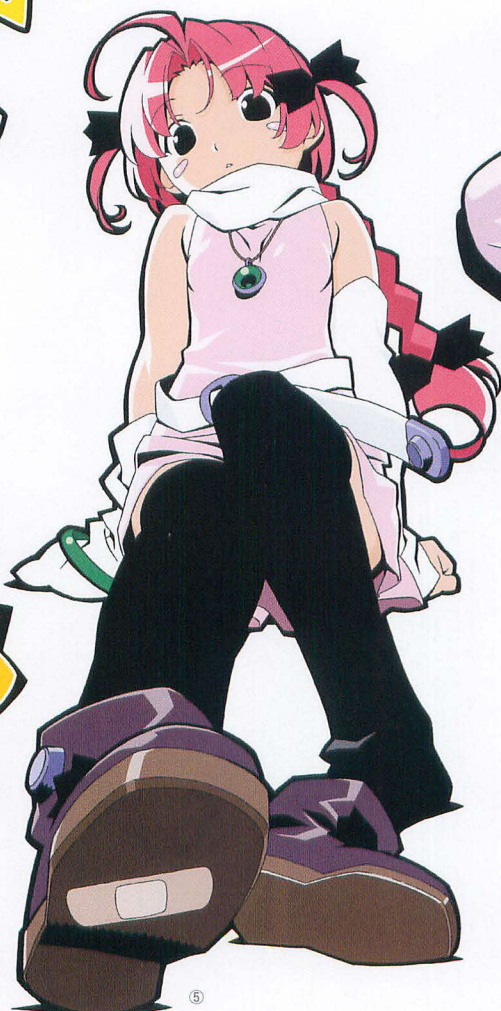
②

③

④

Comment by Watanabe Akio

①お尻にバンソーコーということは、よく転ぶドジッ子なのか!?　ハイ、そうです。
②その水着バージョン。やっぱりスク水はトレードマーク!?
③なんかぷにぷに感が描けたように思います。
④お尻が濡れそう……。ポソ吉怖いぞ！

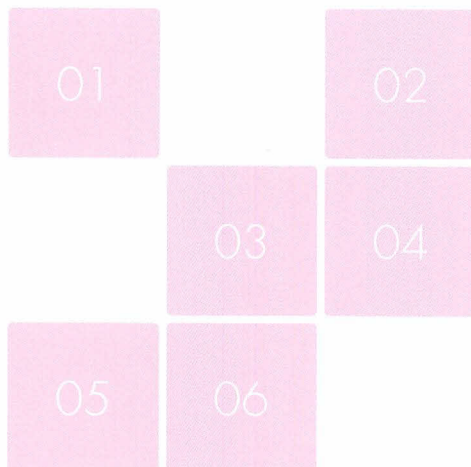
グラス
①

絆創膏
②

目覚まし時計
③
④

抱き枕
⑤
⑥

Comment by Watanabe Akio

①色があまり自由に使えなかったので苦労しましたが、できたものはバッチグー。
②コレはついにキター！　バンソーコーです。うれしいグッズです。
③イラストちっくに、ポップに描けたかな……。
④その第2弾。マジカルナース服です。
⑤布に印刷するということで、シンプルな色使いに気を配りました。靴底のバンソーコーは突っ込まないでください。
⑥大きくなっても指しゃぶって寝ている女の子ってよくないですか？　そんな萌え娘を考案させていただいています。

Mission:07

etc.

K-BOOKS イベント販売テレカ 2003年

Comment by Watanabe Akio

お知り合いの原型師さんのフィギュア応援イラストです。
ぷに絵にチャレンジ！

雑誌掲載（AX）　①

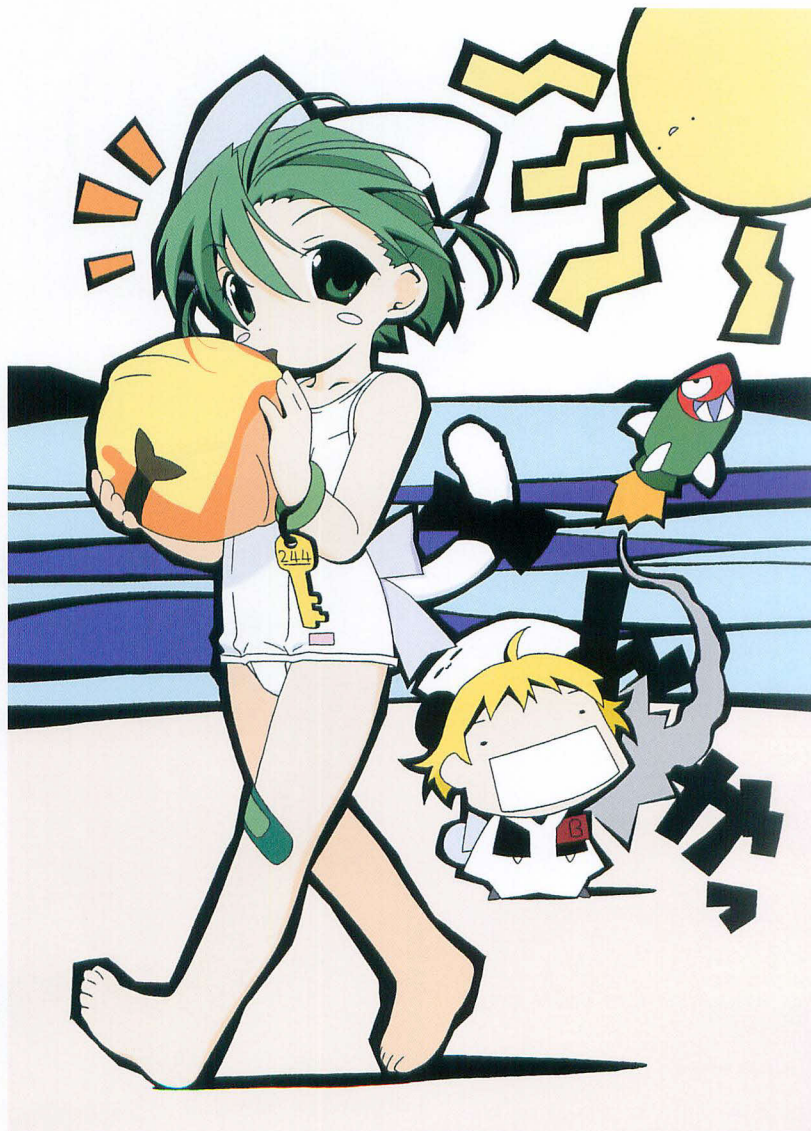
②

雑誌掲載（ニュータイプ）

雑誌掲載（メガミマガジン）

③

Comment by Watanabe Akio

①原作の『デ・ジ・キャラット』が大好きで、アニメ化すると聞いたときに頼み込み、アニメスタッフに入れてもらい、版権まで描かせていただいた最初の1枚です。ぷちこが小さすぎました……。
②常に原作の雰囲気を意識して、線の細さ、シャープさ、繊細さなどに気をつけて描いています。
③白スク水と白ハイライトを多めにというコンセプトです。粒ハイライトでキラキラ感を出してみたら、カラートーンっぽく仕上がりました。セル塗りには効果的ですね。
④カード用なので、わかりやすくシンプルに、塗りも大好きなカラートーンっぽくしてみました。

④　ブロッコリー・ハイブリッド・カード・コレクション Di Gi Charat Part.3 2001年1月

①

②

③

④

⑤

Comment by Watanabe Akio

①ゲームソフト用に描いた原画ですが、宣伝用にいくつか原画のままセル塗りに起こしたものです。実際は、小さいサイズでドット絵になっていますので、ある意味レアな選ばれた11点ですね。
②この頃は絵柄にも慣れ、かなり楽しく描いています。
③お花見。奥のふたり＋1が楽しいです。
④小さなドット絵になることを前提に描いていますので、線を増やさず、線が多く見えるように心がけています。
⑤(*´Д`)ﾊｧﾊｧ
⑥レアな制服メガネとおさげ。トレードマークのサイコロマスコット。
⑦レアです(*´Д`)ﾊｧﾊｧ
⑧体操服、ぶかっ。
⑨おそーじ。
⑩ぴよこ襲来！　昔、ゲーマーズと言えば、はんぞーまんでした。自分的に……。
⑪頼もしいです。

ゲームボーイアドバンス専用ソフト
デ・ジ・キャラット
でじこミュニケーションイラスト

⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

デ・ジ・キャラット

TVアニメ「デ・ジ・キャラットにょ」DVD
プリンセススクールBOX特典トランプ

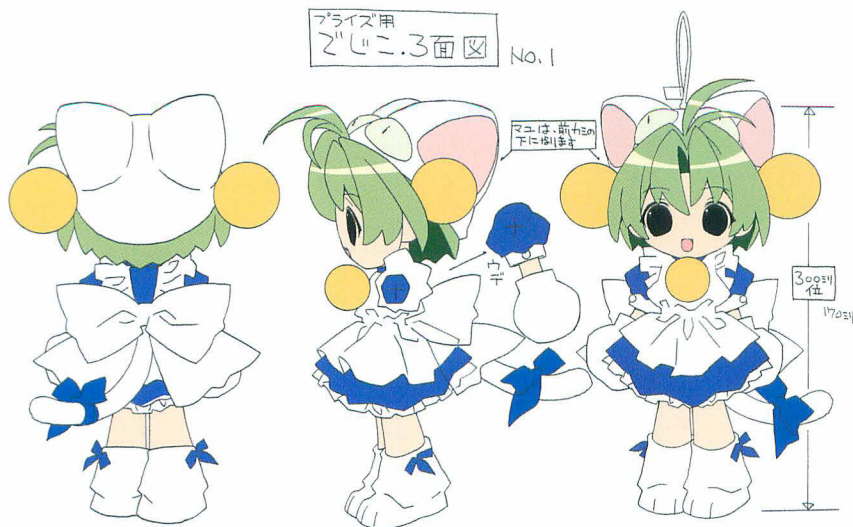
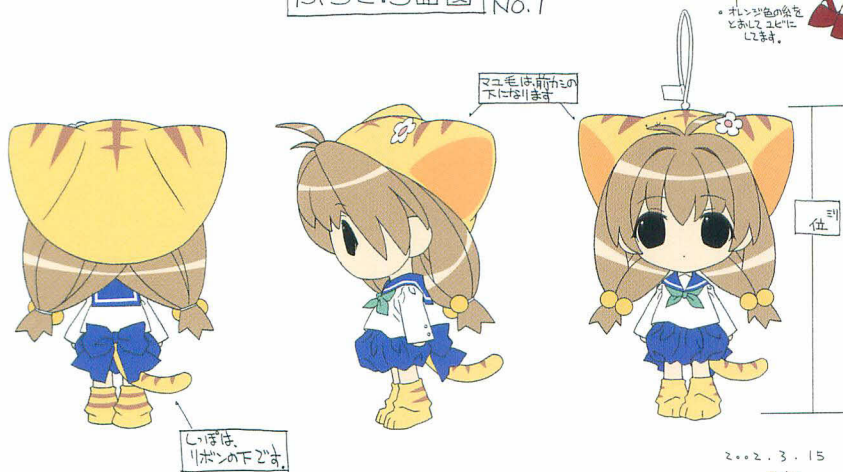
①

Comment by Watanabe Akio

①『デ・ジ・キャラットにょ』のDVD特典トランプ絵です。最後のでじこ絵になりそうだったので、イラストっぽい塗りにチャレンジしています。
②こういういかにも悪戯しそうな男の子が好きです。カード絵で小さく使われるので、セル塗りでシンプルに仕上げました。
③堕天使っぽく神秘的な感じを意識して、イラストっぽい塗りでやっています。
④大好きなアメコミっぽいテイストを狙っていますが、あまり描かないほうが良いのかも……？

② アクエリアンエイジSagaⅡ ペルセウスの勇者

③ アクエリアンエイジSagaⅡ 金牛宮の猛襲

④ アクエリアンエイジSagaⅡ

Comment by Watanabe Akio

これらの設定は表には出ませんが、海外に商品を発注する際にとても大事なものです。顔のバランス、プロポーション、色味など、きちんと指定を出せば、出した分だけ実際の商品に反映されます。しかし、ぬいぐるみなので複雑な形にはできません。可能なラインを指定時に詰めていきます。それでも再現できないことも出てきます。でも、指定しなければそのレベルにすらなりません。そんなわけで大事なお仕事なのです。

まじかるカナン ポスター

Comment by Watanabe Akio
大人気な原作のかわいい絵がありましたので、アニメ用のキャラに起こす際、かなりのプレッシャーでした。

Comment by Watanabe Akio

①足首のないプニプニした感じにまとめてみました。
②ツンデレですか!? いいですねえ。
③こんなおしとやかな感じのキャラも大好きです。
④かなりセクシーコスですが、どうしても線が増えてしまいますね(T_T)
⑤アニメ用ということで、線を増やさずに多く見えるように心がけています。
⑥とっとこやピカーのようにみんなから愛されるマスコットを目指しています。
⑦この後に少しデザイン変更があったかも？
⑧ふたりの胸が問題です。

まじかるカナン
ちはや
①

セルリアン・ブルー
②

さやか
③

セプティム
④

カーマイン
⑤

なつき
〜動物時〜
⑥

絵美

なつき
⑦

⑧

TCGレイフィールド
カードイラスト

①

②

Comment by Watanabe Akio
①このカードのお仕事は、彩色納品した後で発注会社で手を入れていただいていますので、スゴイグラフィックです!!
②この水のおねーさんの塗りはスゴイです！

TCGレイフィールド
カードイラスト

①

②

Comment by Watanabe Akio

①目をつぶった絵はおもいきりが必要ですね。この娘は木の一部です。
②この埋まっている女の子、引っこ抜きたくなりませんか？

レイフィールド

渡辺明夫インタビュー
Interview with Watanabe Akio

プロフィール
Profile

わたなべあきお（『The SoulTaker～魂狩～』のときのみ渡辺あきお）。
『宇宙船サジタリウス』で動画デビュー。
『めぞん一刻』『ビッリマン』『魔女の宅急便』などを経て『新ビッリマン』で原画デビュー。
『まじかる☆タルるートくん』を経て『スーパービッリマン』で作画監督デビュー。
『みかん絵日記』『ムカムカパラダイス』『ストリートファイターⅡＶ』『レジェンド・オブ・クリスタニア』などの作画監督を経て『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』『The SoulTaker～魂狩～』『ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて』でアニメキャラクターデザインを担当。
ゲームは『ずっといっしょ』『Lの季節～A piece of memories～』『MissingBlue』のキャラクターデザインの他、『マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～』『LORD MONARCH 新・ガイア王国記』のオープニングムービーを手がける。
最近はゲーム『ToHeart2』や『魔界天使ジブリール-episode2-』のオープニングムービーをコンテから担当。

アニメ業界は目指してはいませんでした

――アニメ業界を目指すことになったきっかけを教えてください。

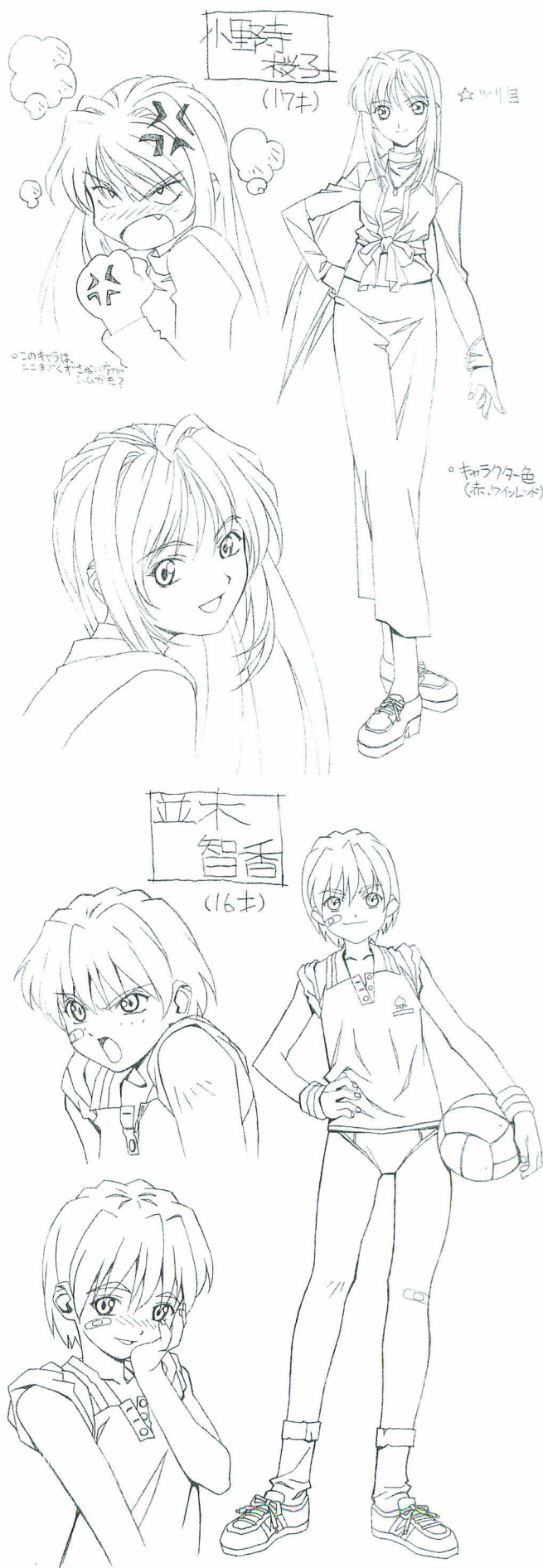
渡辺　実は、アニメーターは“目指して”はいなかったんですよ。学生時代、僕はとにかく勉強が嫌いで、教師からも見捨てられていましたので、専門学校しか行くところがなかったんですよね～(苦笑)。専門学校の案内には、自動車整備工など、いろいろな学校が載っていたのですが、ツライのはイヤだな……と思っていたなかで某アニメ学校が目に止まりました。昔、ＴＶでアニメーターさんがすらすらっと簡単に絵を描いているのを見ていて、楽しそうだなと思って。それまで意識して絵を描いたこともなかったので、あのくらい上手になれるならやってみたいかも……という程度で、こちらの世界に入ってしまいました。かなりへたっぴマンで、メカやロボは好きで描いたことくらいはありましたが、キャラクターなんかは描いたことありませんでしたので、苦労しました……。よく謙遜して言う方がいらっしゃいますが、僕は本当に下手でしたのでマジ笑えません……。

当時はメカや模型がとにかく好きだったので、ハリウッド作品に出てくるような模型を作る仕事がやりたかったんです。戦闘機やモンスターやフィギュアなどをスクラッチで作っていました。『ゴーストバスターズ』や『トワイライトゾーン』などのモンスターも作っていましたね。日本の特撮より海外のＳＦＸが大好きで、映画は特撮シーンが見られれば大満足なタイプです。内容がつまらなくても問題なし！同じくロボットアニメも好きで、ロボットさえ出てくれば満足していました。キャラクターやストーリーは僕には見えていませんでした。

当時はそうした特撮専門学校のようなものはもちろんなく、アニメの学校自体も少なくて、都内に３つくらいしかなかったと思います。そして就職してから、初めてアニメ絵を描くことを意識しました。今でも上手いか下手かは別としてメカは描いてみたいですね。版権でモビルスーツを描きたいですよ(笑)

――就職はどのような経緯で？

渡辺　アニメ学校時代もやはりめんどくさがりの僕でしたので、自分の家から徒歩５分の研修スタジオの求人をたまたま見つけて、そこに行けば出席単位が取れるうえに歩いて通えるぞ～!!って。特にやりたい作品があるわけでも描きたいものがあるわけでもなかったので、楽して出席していることになるならそっちのほうが良いと、１年間も学校に通わないうちにスタジオに入りました。

そこは動画の下請け会社で、もうつぶれて今は存在しませんが、さまざまな作品をやりました。日本アニメーションさん、サンライズさん、ぴえろさん、東映さんの仕事がメインだったのですが、放送を見られない海外合作ばかりをやっていましたね。いきなり初日から４日間帰してもらえずに親が警察に連絡した、なんてエピソードもありました(苦笑)。親に連絡入れる時間どころか、寝る時間、食事やトイレの時間すら取れない、すごいスパルタでした……。時には後ろに立たれて「こうじゃないだろ！」と手を持って指導されたこともありましたね。そこで１年くらいの研修を終わらせて学校に戻り、Ｎプロを紹介されて就職しました。そこへはメカ物ができるということで入ったんですけど、目当てで入った作品は結局お金にならないからとやらせてもらえず、ず～っとディズニーのテレビシリーズをやらされて

いました。前にも増してハードかつスパルタなスタジオでしたね。いつも辛くて辞めたいと言っていたのですが、そのとき動画を見てくださっていた先輩の平松（禎史）さんや原画の奥野（浩行）さんが「それなら、オレたちから言っておくから荷物まとめて」と言ってくださって、平松さんたちの口添えで丸く辞めることができました。本当にありがたいことです。

アニメはやめようと思っていた

——アニメはどこで勉強したのですか？

渡辺　Nプロでかなり懲りて、もう本気でアニメはやめようと思ったんですよ。その後は、もともとゲームが好きだったので、ゲーム業界へ行きたいなと考えました。当時はアニメーター経験のある人を優遇するようなソフト会社が割とあったんです。

そんな折、アニメ学校の同期の友人が自宅近くにあるアニメスタジオHにいて「もしあそこに入れたら、また歩いて通えるな」と思ったんです(笑)。でも、どうせ落とされるんだろうなと思いつつ電話したら「面接に来てください」と言われ、当時の社長と動画チェックの小沼（克介）さんと面接したら「今日から働いて」と言われ、なぜか通りました。

——そのアニメスタジオではどんな仕事をしていたのですか？

渡辺　ディーンさんの『めぞん一刻』や東映さんの『パームタウン物語』、ヴィジュアル80さんの海外合作の『スパイラルゾーン』あたりをメインに動画作業をさせていただきました。動画時代は先輩の小沼さんに４年くらい見てもらったおかげで、ダメ人間の僕でも続けることができました。

——伊藤郁子さんに師事したのはこの頃ですか？

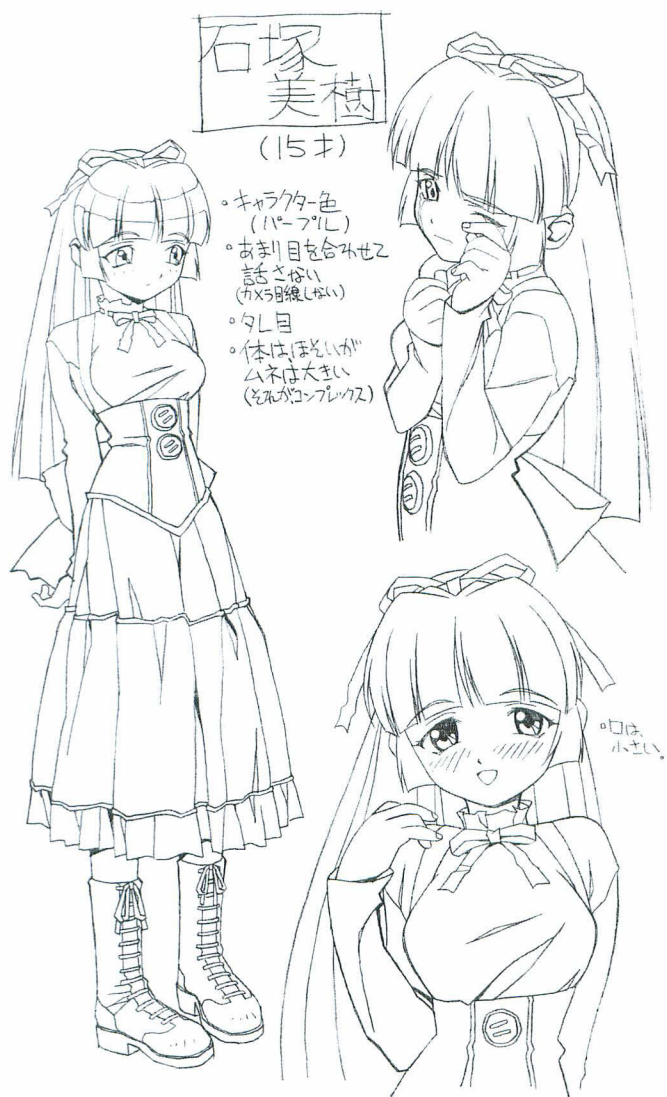
渡辺　そうです。その頃、伊藤さんは原画マンでした。当時、スタジオHには『クレヨンしんちゃん』のキャラクターデザインを手がけた小川（博司）さんがいまして、伊藤さんは小川さんのお弟子さんにあたります。小川さんが会社を辞めたのち、伊藤さんも辞めようとしていたんですけど、会社から止められてしばらくいることになり、それなら原画マンを育てたいという話になりまして、普通に一生動画マンとして死んでいくものと思っていた僕が光栄にも原画にしてもらえたのです！

当時僕は動画を４年半くらいやっていました。上手な人は動画を１カ月もやらないで原画をやっていることも多く、同期の仲間はどんどん原画に巣立っていきました。「３年動画やって食えなかったらマジで辞めたほうがいいよ」なんてことをよく言われていましたが、ダラダラのんびりやっていました。下積みが長いおかげで、ちょっとやそっとのことではへこたれず、心臓にも毛が生えました(笑)。

僕はずっと東映系がメインだったので、『パームタウン物語』『ビックリマン』『新ビックリマン』の動画を経て『新ビックリマン』で伊藤さんに見ていただきながら、初めて原画をやらせてもらい、アニメの表現方法や芝居のつけ方など、基礎の数々を勉強させていただきました。その後、作画監督の熊谷（哲矢）さんにつき、『まじかる☆タルるートくん』でアニメの動きの理屈やデッサン、パースなどを勉強させていただき、絵の描き方は一番影響を受けました。そして『スーパービックリマン』という作品で、初めての作監を担当させていただきました。とても良い作品で良い思い出がたくさんできました。この頃　いつの間にかアニメを描くのが好きになっていました……。

初キャラデは試行錯誤の連続

——最初にキャラクターデザインの仕事が来たのは？

渡辺　『ずっといっしょ』が初のゲームキャラクターデザインとなります。普通はネームバリューのない人間にデザインの仕事はさせませんので、会社的にバリューのある人でやるつもりだったのですが、訳ありでその人に受けてもらえなくなり、原画・作画監督のみをやる予定だった僕にキャラデザの話まできたので驚きました。当時の会社の専務が僕をソフト会社のプロデューサーに売り込んでくれたわけです。

ありがたいことです。ただ、ソフト会社のプロデューサーはホント困ったと思います。有名な人がやってくれないて「話が違う」って……(苦笑)

制作が動き始めて、僕はもともとデザインする予定だった人のラインをそっくり描けるということになっていましたので、自分は一生懸命その人の絵を真似して描いていたのですが「こうじゃない！　もっとシャープだよ。もっと華があったほうがいいよ。この絵を見習えない？」と、ソフト会社のプロデューサーさんにはなかなか受け入れてもらえませんでした。

2カ月くらいダメ出しの日々が続いたある日、ソフト会社のプロデューサーさんが「いくらなんでもキャラクターデザインでここまで引っ張ってはどうしようもない。渡辺くんのラインで描いてみてよ」と言ってくださいました。

そうして短期間でブルッと描いたら、だいたい一発で通ってしまいました。それまでの細かいやりとりを踏まえたうえで、まるっきり別のモノを出したので「これはこれでありかな」と認めてもらえたんじゃないかと思います。小難しいことは何も考えずに、シンプルにわかりやすい記号をブルッと描いたものがだいたいＯＫになってたので、デザインはあまり煮詰めていないのですが。それが逆に良かったのではないかと今は思う、ゲームの初キャラクターデザインの仕事でした。

――キャラクターデザインを手がけるにあたって不安はありませんでしたか？

渡辺　それはありませんでした。たぶんその頃は描くことに一生懸命で、他人の目を気にする余裕がなかったからだと思います。オリジナルキャラとしては『ずっといっしょ』が最初ですが、それ以前の『ペンダント』というＯＶＡでは竹井（正樹）さんの絵に似せるように心がけていました。この頃は竹井さんの影響が大きいですね。自分なりに整理はしましたが、身体のしっかりしたラインとか線の感じは影響を受けています。美少女絵は描いていませんでしたが、もともと美少女ゲームは大好きでしたし、やはり当時、竹井さんの絵はセンセーショナルで『卒業』とか『同級生』は大好きでした。自分のデザインではあまりいかされていませんが、すごく興味のある絵柄です。

『ヨーコ』に起用されたのは今でも謎です

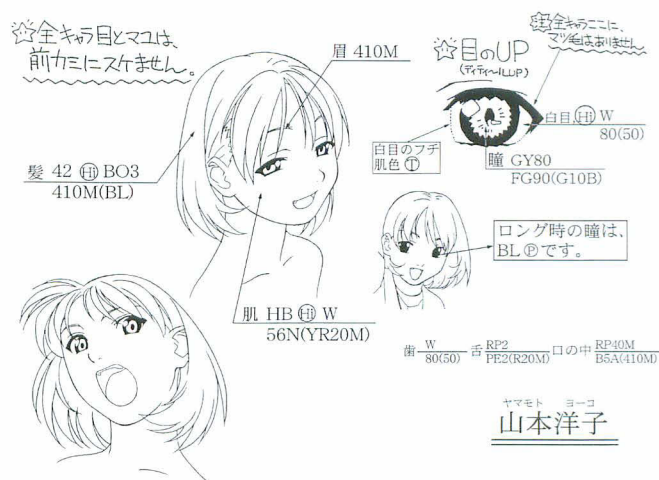
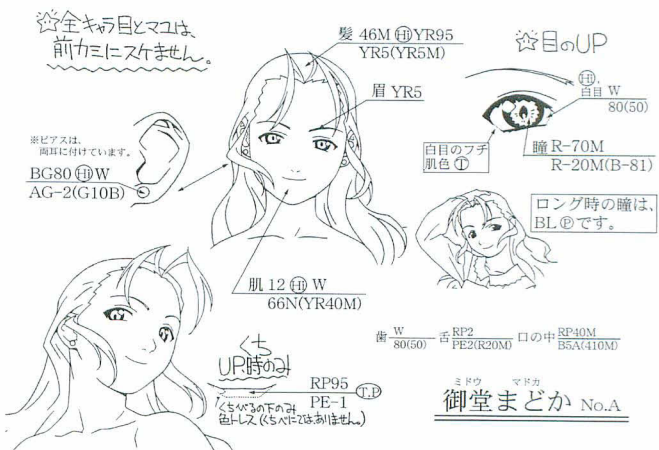
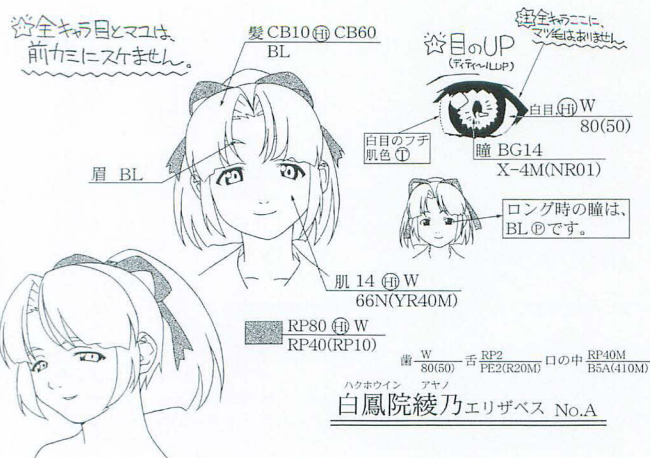
――『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』はどのような経緯で？

渡辺　『ヨーコ』は別のツテでした。僕は東映系がメインでしたので、この作品を制作したJ.C.STAFFさんのことはまるで知りませんでした。つながりも知り合いもいないし、どうして自分に声がかかったのか不思議でした。

監督の新房（昭之）さんが自分を使いたいって言ってくださったんですが、そのことを新房さんに聞くと、にごされちゃうんですよ。その前に『レジェンド・オブ・クリスタニア』という作品をやったのですが、その制作会社に入っていたスタッフさんの口コミだったみたいなんですけどね。

とにかく放送まで4カ月と急なお話で「自分はゲームキャラのデザインはやったことはありますが、アニメキャラのデザインはやったことがないんですけど……」と正直に言ったら「アニメは意識しなくていいよ。ゲームっぽくていいから、好きに描いてみてくれないか？」と言ってくださり、とりあえずブルッとラフを描きました。もともと中澤（一登）さんの絵もすごく好きだったので見たら絶対に影響されると思い、あえてＯＶＡも原作の絵も見ないで描きました。自分っぽさを出さなきゃと思い、中澤さんが割と外人っぽいキレのある顔つきを描くのに対して、彫の浅い日本人っぽいやわらかい顔つきにしてみようと。そして、親しみやすく愛着のあるキャラクターを出せないかなと狙って、すごい大ラフでしたが、なんとか描き上げました。そしたら新房さんからＯＫをいただき、びっくりです！　そのラフのままレイアウトと第１話の作画作業に入っちゃいました(笑)。しかし、結局キャラデザの本当の真相は今でもわからないです、なぜ自分だったのか……？

――『Ｌの季節』はどういった経緯でしたか？

渡辺　これも別のつながりです。当時データイーストの仕事をしていて、そこで『バーチャルあっち向いてホイ』といって、アニメーションであっち向いてホイをするゲームの原画を担当していました。勝つと景品が出てくる筐体だったんですけど、

こうしたアニメ絵や美少女絵で鼻の穴を描くことは当時なくて、かなり思いきって描いた気がします。かわいくなくなるんじゃないかと……。あとまつ毛レスなのも。やはり当時はまつ毛が“女の子の記号”で、これも今では当たり前ですが、かなり勇気がいりましたよ（渡辺）

髪の毛に散らした丸いツブのハイライトや爪の表現でも、線を全部つなげない描き方をアニメではじめてやっています。『ヨーコ』では目の虹彩をギザギザで表現する手法も編み出したのですが、ビミョーでした(笑)。自分でも面倒くさくなってやめちゃいました。トホホ（渡辺）

筐体のデザインにも自分の絵が使われていてかなりお気に入りでした。それが規定違反で発売できなくなり、お蔵入りになっちゃったんですよ……。結局、陽の目を見ることはなかったんですけど、そのゲーム用に女子高生などのいろいろなキャラを描いていて、そのことを覚えていてくださった人から話を聞いたトンキンハウスのスタッフさんから声をかけていただきました。『Ｌの季節』のスタッフさんの中に元データイーストの人がいて、そんなつながりでした。

この作品は、とにかくキャラ数が多く、描かなければならない枚数がすごい量でした。なにせ１キャラの立ち絵だけでも50枚を超えて、それとは別にイベント絵も普通にありましたから。それで丸１年くらいかかっています。色の塗りのテイストが違うのは、あえてアニメっぽいのは避けたい、イラストっぽくしたいというオーダーがあり、僕もセル塗りは避けたいと思ったからです。

自分の作品を作りたいですね

――これまでの仕事を振り返っていかがですか？

渡辺　下積みも長く、いろいろ苦労はしましたけど、運も良かったと思います。『ずっといっしょ』をやった頃はあまり売れなくて、もう美少女絵を描くことはないと思っていました。それが１年くらいすぎたあたりから「『ずっといっしょ』の絵が好きだ」という人たちがぽつぽつと現れ始め、「あの絵描きを使いたい」という話が舞い込んだりして、少しずつ仕事が来るようになりました。そういう意味では、原点はこの画集の表紙でもパロディさせてもらった『ずっといっしょ』になるんでしょうね。

――これからアニメーターとしてどうしたいと考えていますか？

渡辺　なにか自分の作品を作りたいですね。でも、最近あまりアニメ業界にいないので難しいですし、少し懲りちゃっていまして(苦笑)。今は基本的にはアニメですが、キャラクターを作ったり、１枚絵のお仕事などもいただいています。無茶なスケジュールのお仕事の場合は、無理したくないのでお断りすることもあります。

自分が原画をバリバリやっていた頃は、ＴＶシリーズの原画スケジュールは１カ月くらいはあったんですけどね。それが２週間とか１週間というスケジュールになると、あまりカット数を持てないですよね……。ひとり10カットくらいとか。それで描いている人が１話分に30人とか40人いて、やっと慣れてきたかと思えば１クールで終わり……。作品数は増えていますが、スタッフはあまり増えず、現状、動画はほぼ海外出し。これではスタッフは育たないうえに経験のない人が原画、作画監督って……。はじめから才能があって上手い人は良いですが、育っていくシステムがないなんて異常な気がします……。でも、これが今のアニメスタイルなのでしょうね。実際、時間にゆとりのある仕事なんてどこにもないこともわかっているのですが、やはりお金持ちのゲーム会社などが出資してくれて、時間が取れて好きなアニメを作れるならもっとアニメをやりたいな……。ですから最近お受けするのはゲームのオープニングアニメとかになるんですかね……？

スペシャルDVD収録のオープニングムービーについて

『ずっといっしょ』（トライアルバージョン）

「南家こうじさんテイスト」でコンセプトが決まっていたので、コンテは悩まず、歌のインスピレーションで起こせました。気をつけたのはポップさと、１週間で原画までできる内容でコンテをきること。私ひとりしか原画をできる人間がいなかったためですが、１週間しかないわりにまとまり、今はとても気に入っています。なお、このムービーは圧縮前のデータなので、ゲーム版よりきれいで、しかも踊りのタイミングが違う幻のバージョンです。

『マスター・オブ・モンスターズ〜暁の賢者達〜』

この作品で初めてオープニングコンテを描かせていただき、原画、演出もひとりで担当させていただきました。初めてでしたので、とくに悩むことなく、典型的ファンタジーのお約束スタンダードムービーを心がけました。

『LORD MONARCH 新・ガイア王国記』

いろいろやりたいことが出てきてコンテ段階で少し悩みましたが、個人的には気に入る面白いコンテができました。当時、会社の４人の新人の子たちに原画の勉強をしてもらうことを前提にコンテを描いていましたので、なるべく動きのあるカットを増やし、その子たちに動きを描かせるように作っています。原画は私を含めて５人で、演出と作画監督は私ですが、勉強のためでしたので、あえて修正は少なめです。多少キャラのばらつきや動きのぎこちなさもありますが、それなりにまとまり、好きなオープニングです。

『Ｌの季節〜A piece of memories〜』

ヒロインの女の子がカメラ好きということで、イメージしたのが証明写真を撮る写真ボックスです。「これをなんとかオープニングのモチーフにしたい！」と思い、コンテをまとめました。この頃になりますと、やりたいことがたくさん出てきて、口パクを歌のポイントで合わすことや、画面固定でそれぞれのヒロインのin〜Outで性格を表現したり、古いフィルム風を意識したり、かなり楽しんで作画もできました。雨で傘もささず写真ボックスに駆け込む悲しそうなヒロインから、ラストの写真ボックスからヒロインの写真が出てきて、悲しいことがあったけれどなんとか吹っ切れ、笑顔になるヒロインのカットを思いついたときは本当にガッツポーズでした。歌ともにとても気に入っているオープニングです。

渡辺明夫アートワークス
Watanabe Akio **Art Works**

2006年8月1日　初版発行

本文・カバーイラスト ―― 渡辺明夫

構成 ―― 谷口　守

カバー・本文デザイン ―― 早川　徹／佐藤恭子

カバーイラストペイント ―― 井下正之

協力（50音順）

イーエムアイ音楽出版株式会社
株式会社角川書店
株式会社ケイ・ブックス
株式会社ジェー・シー・スタッフ
株式会社晋遊舎
株式会社スタジオ雲雀
株式会社ゼット
株式会社竜の子プロダクション
株式会社ハムスター
株式会社富士見書房
株式会社ブロッコリー
キングレコード株式会社
佐々木無宇商店
佐々木無宇商店/DeviceHigh
ジェネオン エンタテインメント株式会社
トンキンハウス
バンダイビジュアル株式会社
有限会社アクシア（是空とおる）
有限会社スタジオライン
有限会社プラグエンタテインメント

編集協力 ―― 株式会社データ・アート

印刷・製本 ―― 大日本印刷株式会社

発行人 ―― 若井卓実
編集人 ―― 豊田　稔
販売 ―― 浦島弘行／佐藤公昭／正木幹男／夏井義枝
制作業務 ―― 植草光男
企画・編集 ―― 串田　誠（G-アミューズグループ）
発行所 ―― ソフトバンク クリエイティブ株式会社
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
TEL:03-5549-1201（販売）
TEL:03-5549-1340（編集）

ISBN4-7973-3562-9
Printed in Japan
日本音楽著作権協会　V-0601914DN

落丁本、乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。

http://isbn.sbcr.jp/35629/

本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

■スペシャルDVDの内容について

・DVDプレイヤーで再生可能なムービーの他、パソコンで閲覧可能な線画およびムービーファイルが含まれています。
・線画は、すべてPDFファイルの形式でdataフォルダに収録されています。
・PDFファイルの閲覧には、Adobe Readerが必要です。インストールされていない場合は、DVD内に収録されているAdobe Reader 7.0.8（Windows版。ファイル名はAdbeRdr708_ja_jp.exe）をインストールしてください。Macintosh版については、アドビシステムズ社のホームページをご覧ください。
・ムービーファイルは、MPEG2とAVIファイルの形式でomakeフォルダに収録されております。

■Adobe Reader 7.0.8（Windows版） 必要システム構成

・Intel Pentiumプロセッサ
・Microsoft® Windows XP ProfessionalまたはHome Edition(Service Pack 1または2)、Windows 2000（Service Pack 2)、Windows XP Tablet PC Editionまたは、Windows Server 2003、またはWindows NT (Service Pack 6または6a)
・128MB以上のRAM（256MBを推奨）
・ハードディスクに最大90MB（言語に依存）の空き容量が必要
・Microsoft Internet Explorer 5.5以降、Netscape 7.1または8.0、Firefox 1.0、またはMozilla 1.7

注意：Windows NT は、英語、フランス語およびドイツ語版のみサポートされており、ご利用いただける機能の一部に制限があります。

Adobe、Adobe ロゴ、Acrobat、Adobe PDF ロゴ、Distiller および Reader は、アドビシステムズ社の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。

■利用にあたっての注意

・本DVDの収録物に関する著作権および他のすべての権利は、当該収録物の著作権者に帰属します。
・本DVDおよび収録物に関して、ソフトバンク クリエイティブ株式会社（以下、弊社）は、不具合やエラー等が生じないこと、およびその正確性、適正性その他について、いかなる保証も行いません。
・弊社は、本DVD制作時にウイルスチェックを行いますが、これによりウイルスの不在性を保証するものではありません。
・本書を購入の1名のユーザーに限り、1台のPC上で1枚の本DVDを使用することができます。複数のユーザーがネットワーク上で本DVDの収録物を共有して使用する場合、そのユーザー数と同じ枚数の本DVDが必要になります。
・本DVDを個人使用の目的で、本注意事項に従って使用する場合をのぞき、収録物の使用、複製、譲渡、貸与などは認められません。
・本DVDの収録物をネットワークサーバ（LANやインターネットなど）に転送することは許諾されていません。
・本DVDの使用に起因するユーザーのあらゆる損害に関し、弊社および収録物の開発元は、一切の責任を負いません。
・本DVDおよび収録物に関する質問、サポート、問い合わせについて、弊社および収録物の開発元は回答の義務を負いません。

■ディスクの交換について

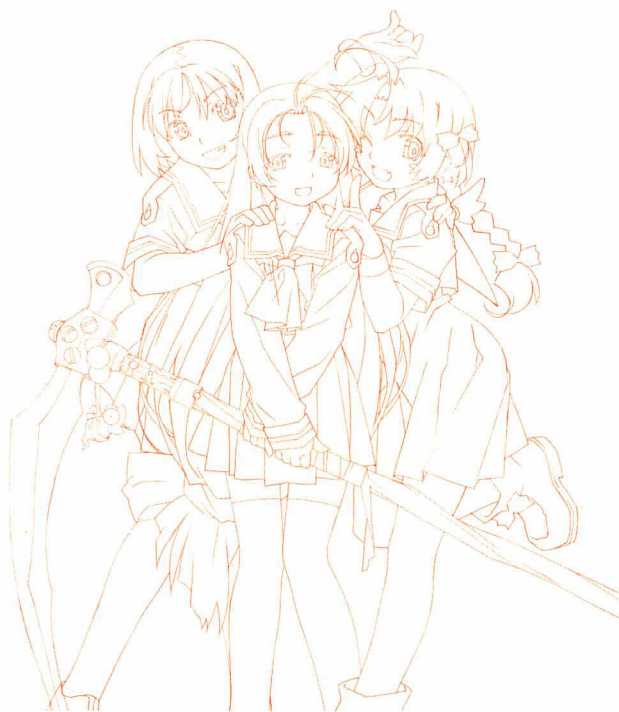
万が一、ディスクが破損していた場合は、お取り替えいたします。弊社販売局までお電話にてご連絡ください。編集部では対応しておりません。

ソフトバンク クリエイティブ株式会社　販売局
TEL:03-5549-1201（平日10:00～12:00／13:00～17:00）

■ディスクのお取り扱いについて

・ディスクは両面とも、指紋、汚れ、キズなどをつけないようにていねいに取り扱ってください。
・ディスクが汚れたときは、メガネ拭きのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽く拭きとってください。レコード用の溶剤などは使用しないでください。
・ディスクは両面とも、鉛筆、ボールペン、油性ペンなどで文字や絵を書いたり、シールを貼ったりしないでください。
・ひび割れや変形、または接着剤などで補修したディスクは危険ですから絶対に使用しないでください。
・直射日光の当たる場所や、高温、多湿の場所には保管しないでください。
・ご使用後、ディスクはドライブから取り出し、パッケージ（袋）に入れて保管してください。別途、専用ケースのご用意をお奨めします。
・ディスクの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ディスクが破損してケガを招くことになりますので、ご注意ください。

■ディスクを取り出す際の注意

DVDの入った袋はていねいに開封してください。ハサミやカッターなどを使って開封する場合、キズをつける恐れがある他、思わぬケガを招くことにもつながりますので十分ご注意ください。開封後、ディスクはていねいに取り出してください。

Watanabe Akio **Art Works**

渡辺明夫アートワークス

『**ずっといっしょ**』
『それゆけ！**宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ**』
『**Lの季節**～A piece of memories～』
『**MissingBlue**』
『**The SoulTaker**～魂狩～』
『ナースウィッチ**小麦ちゃんマジカルて**』
等の**イラスト**をコメント付きで**収録！**

『**ずっといっしょ**』
『**マスター・オブ・モンスターズ**～暁の賢者達～』
『**LORD MONARCH** 新・ガイア王国記』
『**Lの季節**～A piece of memories～』
の**オープニングムービー**及び
多数の**線画**を収録した**スペシャルDVD**付き！
※線画の閲覧にはパソコンが必要です。